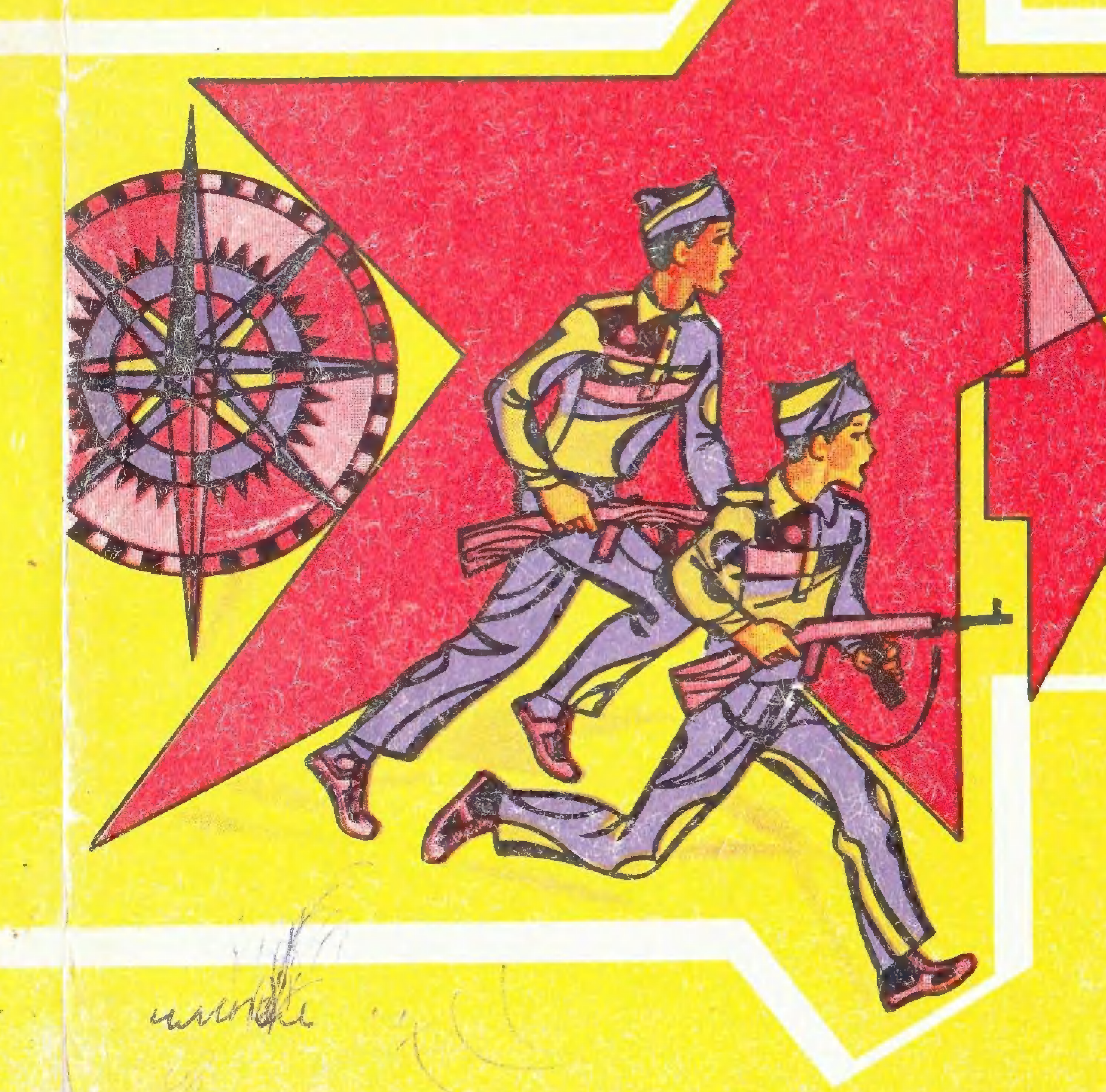
20 к.

П. Д. ЛУКАШОВ

ВОЕННО-СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ ШКОЛЬНИКОВ НА МЕСТНОСТИ



П. Д. ЛУКАШОВ

ВОЕННО-СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ ШКОЛЬНИКОВ НА МЕСТНОСТИ

Пособие
для учителей

МОСКВА «ПРОСВЕЩЕНИЕ» 1978

355С.58
Л84

Рекомендовано
Министерством просвещения СССР

Лукашов П. Д.

Л84 Военно-спортивные игры школьников на местности. Пособие для учителей. М., «Просвещение», 1978. — 143 с. с ил.

В пособии показана сущность и особенности военно-спортивных игр, их роль и место в военно-патриотическом воспитании школьников, раскрываются педагогические основы методики организации и проведения военно-спортивных игр на местности.

Книга содержит описание большого количества увлекательных военно-спортивных игр.

Предлагаемое пособие предназначено для военных руководителей и других работников школ, внешкольных учреждений. Оно поможет им организовать и проводить военно-спортивные игры.

Л $\frac{60501-388}{103(03)-78}$ 228—78 355С.58

...Воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре.

А. С. Макаренко

ВВЕДЕНИЕ

Подготовка советского народа к обороне страны — объективная необходимость, реально проявившаяся с первых дней существования Республики Советов. «Мы требуем *серьезного* отношения к обороноспособности и боевой подготовке страны»[1], — указывал В. И. Ленин. КПСС на всех этапах коммунистического строительства рассматривала это ленинское указание как важнейшую общепартийную и общегосударственную задачу.

Вопросы укрепления обороноспособности страны самым теснейшим образом связаны с военно-патриотическим воспитанием трудящихся, особенно молодежи. Военно-патриотическое воспитание подрастающих поколений является важной областью деятельности Коммунистической партии и Советского государства.

Сложность и противоречивость международной обстановки, стремление реакционных империалистических кругов затормозить процесс разрядки напряженности и втянуть народы в новую мировую войну еще выше поднимают значение подготовки советского народа к обороне Отчизны.

В подготовке молодежи к защите Родины важная роль отводится школе.

Практика коммунистического становления подрастающего поколения в нашей стране убедительно свидетельствует, что одним из важных средств военно-патриотического воспитания подростков и юношей, формирования

---

[1] Ленин В. И. Полн. собр. соч. Изд. 5-е, т. 35, с. 395.

у них высоких нравственных и физических качеств является военно-спортивная игра.

Романтика подвига на поле боя во имя защиты любимой Отчизны всегда волновала, волнует и будет волновать детские и юношеские сердца. Удовлетворить их тягу к военным знаниям, дать правильное представление о некоторых сторонах походно-боевой жизни, воспитать выносливость, солдатскую находчивость, решительность и смелость — таково назначение военно-спортивной игры.

Однако вопросы педагогического руководства военно-спортивными играми, их роль и место в воспитании школьников относятся к числу наименее разработанных в методике воспитательной работы. Между тем выяснение этих вопросов представляет не только теоретический, но и практический интерес для более полного и правильного использования военно-спортивных игр в коммунистическом воспитании учащихся.

На наш взгляд, предлагаемая читателю книга «Военно-спортивные игры школьников на местности» поможет широкому кругу учителей, военных руководителей, воспитателей, пионервожатых, ведущих оборонно-массовую работу среди учащейся молодежи, организовывать и проводить военно-спортивные игры. Материалы книги могут подсказать читателю пути решения различных конкретных вопросов по педагогическому руководству играми, навести на полезные размышления о собственном опыте.

ВОЕННО-СПОРТИВНАЯ ИГРА НА МЕСТНОСТИ, ЕЕ РОЛЬ И МЕСТО В ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ ШКОЛЬНИКОВ

1. СУЩНОСТЬ ВОЕННО-СПОРТИВНОЙ ИГРЫ

Игра — необходимый вид деятельности, в процессе которого применяется и обогащается накопленный детьми жизненный опыт, углубляются представления об окружающем мире, приобретаются навыки, необходимые им для успешной трудовой деятельности, воспитываются организаторские способности.

Потребность в играх объясняется возрастными особенностями детей, их стремлением к активной практической деятельности, познанию окружающего мира, участию в жизни взрослых.

Военно-спортивная игра на местности — это одна из разновидностей детских игр. Она является исторически сложившимся средством военно-патриотического воспитания детей.

Военно-спортивной игре присущи основные черты любой игры советских ребят: познавательный характер и разнообразие игровых мотивов, целей, активность действий, высокая эмоциональность, жизнерадостность. Но вместе с тем военно-спортивная игра имеет свои характерные признаки и особенности. К ним следует прежде всего отнести:

— наличие элементов героики и боевой романтики. Рисуя в своем воображении картину боевых действий, ребята непременно примысливают и себя в качестве участников, стремятся быть достойными героев;

— ярко выраженную военно-прикладную направленность знаний и действий в игре: решение тактических задач, передвижения отрядов в четком строю, метания, переползания, маскировка, ориентирование на местности

по различным признакам, решение задач на определение расстояний разнообразными способами и других упражнений, ведение разведки, наступление на противника, ведение оборонительного боя, совершение скрытых и быстрых передвижений и маневров на местности, преодоление разнообразных естественных и искусственных препятствий, которые стоят или внезапно возникают на пути к достижению цели, и т. п.;

— возможность широко применять в процессе игр компасы, бинокли, топографические карты, схемы, разнообразные средства сигнализации, макеты оружия (орудий, ракет, пулеметов, автоматов, пистолетов и др.), учебное оружие, противогазы, имитационные средства (холостые патроны, взрывпакеты, дымовые шашки и гранаты, сигнальные ракеты и др.);

— в военно-спортивной игре деятельностью коллектива или отдельных ребят руководит командир, он отдает приказы подчиненным, ставит перед ними задачи, планирует и организует их выполнение. Сильное влияние оказывает приказ как общеобязательное требование, которое беспрекословно должен выполнять каждый участник игры;

— важной особенностью военно-спортивной игры на местности является и то, что достижение целей в ней протекает в специфических условиях, в упрощенном виде отражающих характер военных занятий и боевых действий. Выполняя свои обязанности в игре, школьник вынужден мысленно предвидеть возможный ход и результат своих действий, сравнивать их с тем, что было задумано, следить за обстановкой, контролировать свое поведение;

— разнообразные упражнения, применяемые в игре (в ходьбе, беге, прыжках, метании, наблюдательности, следопытстве и ориентировании, первой помощи, навыках походной жизни, строевых упражнениях и пр.), являются по духу спортивными, проводятся обычно в соревновательной форме, что особенно привлекает ребят.

Таким образом, рассматривая вопрос о сущности детской военно-спортивной игры, следует исходить из общего представления об игре как исторически возникшем виде деятельности детей, заключающемся в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними и направленном на познание предметной и социальной деятельности, как одном из средств физического, умственного и нравственного воспитания подрастающего поколения.

В военно-спортивных играх в доступной для школьника форме отражаются социальные отношения советских воинов и в упрощенном виде обстановка, характерная для военных занятий, боевых действий. В этом заключается и функция игр для военно-патриотического воспитания, и истоки интереса ребят к этим играм, серьезного и творческого отношения к ним.

2. ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ВОЕННО-СПОРТИВНЫХ ИГР КАК СРЕДСТВА ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ ШКОЛЬНИКОВ

Игра социальна и тесно связана с трудом, учебой,— эти важнейшие положения научной теории детских игр дают нам возможность проанализировать вопрос о воспитательных возможностях военно-спортивной игры.

В военно-спортивных играх школьников в какой-то мере отражается воинский труд взрослых.

Связь игры с воинским трудом положительно влияет на ее роль в военно-патриотическом воспитании школьников. А. С. Макаренко подчеркивал, что игра не имеет прямого отношения к тем целям, как работа взрослого, но она имеет отношение к ним косвенное: приучает человека к тем физическим и психологическим условиям, которые необходимы для работы. «Каков ребенок в игре,— писал А. С. Макаренко,— таков во многом он будет в работе, когда вырастет» [1].

Воспитательная роль военно-спортивных игр повышается благодаря тому, что школьники с большим интересом относятся к ним, играют в них охотно. Исследования показали, что основными мотивами, порождающими у школьников интерес к военно-спортивной игре, являются следующие. Во-первых, желание удовлетворить свое стремление к героическим поступкам, доказать свою взрослость, самостоятельность, проверить свои силы и возможности, проявить личные качества, занять определенное место в коллективе, самоутвердиться. Во-вторых, стремление приобрести некоторые первичные военные знания, умения и навыки в действиях на местности, а так-

[1] Макаренко А. С. Соч., т. 4. М., Изд-во АПН РСФСР, 1957, с. 373.

же развить у себя ряд морально-волевых качеств, необходимых для активного участия в будущем в трудовой деятельности, в защите своего Отечества.

Школьники на практике убеждаются, что в процессе военно-спортивных игр у них формируется много полезных качеств, необходимых для их будущей деятельности как активных участников строительства коммунистического общества. Это один из важных моментов, повышающих интерес ребят к играм.

На отношение ребят к военно-спортивным играм в значительной мере оказывают влияние методика проведения игр, отношение к играм воспитателей, и прежде всего военных руководителей.

Какие же качества формируются у ребят в процессе занятий военно-спортивными играми? Какова их роль в военно-патриотическом воспитании школьников?

Роль игр в военно-патриотическом воспитании заключается прежде всего в том, что эти игры способствуют развитию у учащихся высоких нравственных чувств, моральных качеств. Чувства имеют большое значение для развития всех сторон личности школьника. Исключительна их роль в развитии познавательной деятельности.

Игровая деятельность всегда отличается сильными и яркими эмоциональными переживаниями. Игра всегда эмоционально захватывает детей, иначе она не будет игрой. Вне эмоций, как строго рассчитанное действие, игра немыслима.

Насыщенность игровых действий сильными чувствами, их эмоциональная увлекательность являются одним из важнейших условий положительного влияния игры на личность человека.

Среди разнообразия чувств, переживаемых подростками в игре, особое значение приобретают чувства, побуждающие ребят к деятельности, к борьбе с трудностями, желание участвовать в ответственных делах, совершать героические поступки.

Здесь следует прежде всего выделить патриотические чувства, чувство любви к социалистической Родине.

Опыт показывает, что действия в процессе военно-спортивных игр вызывают у школьников высоконравственный эмоциональный отклик, активизируют патриотические чувства: любовь к Родине, к Вооруженным Силам СССР, к героическим страницам прошлого нашей Отчизны; вызывают стремление с оружием в руках защищать Родину, добросовестно служить в Вооруженных Силах.

Большую роль в жизни и деятельности советских людей играет чувство коллективизма. Общественная собственность на средства производства, единство идеологии, общность и значительность целей обусловливают взаимопомощь и товарищество советских людей. Особенно велико значение чувства коллективизма и тесно связанных с ним чувств дружбы, товарищества и взаимной выручки в боевой деятельности советских воинов.

Воспитывать у подрастающего поколения чувство коллективизма, подлинной дружбы, товарищества и взаимной выручки — одна из важных воспитательных задач советской школы, призванной готовить активных строителей коммунизма, достойное пополнение для Советской Армии. Эта неотъемлемая черта характера советского воина воспитывается у молодежи в процессе всей ее деятельности, учебы. Эффективным, действенным средством воспитания у подростков чувства коллективизма, товарищества и взаимной выручки являются военно-спортивные игры.

В играх школьники быстро осознают, что их личный успех и победа зависят от умелых действий их товарищей, от их помощи, они убеждаются в силе коллектива, в необходимости согласования своих действий с действиями товарищей.

Весь ход игры, взаимоотношения подростков при выполнении поставленных задач, общая радость, подъем, а нередко и чувство досады, огорчения при неудачах сплачивают ребят, воспитывают у них чувство коллективизма, привязанность друг к другу, а это в свою очередь способствует улучшению учебы, укреплению дисциплины.

Постоянно переживается школьниками в военно-спортивных играх чувство долга и ответственности. Каждый участник, выполняя в игре порученные задания, отвечает перед товарищами за то, как он будет их выполнять, его труд, действия постоянно оцениваются товарищами. В обстановке игры школьник лишается возможности перекладывать с себя ответственность на других или на обстоятельства. Подобные попытки, предпринятые кем-либо из участников игры, обычно сразу же замечаются

коллективом и сурово осуждаются. Успешное же выполнение своих обязанностей в игре всегда вызывает одобрение товарищей и порождает у играющего чувство удовлетворения и радости. Все это стимулирует его к более ответственному выполнению своей роли, обязанностей в игре.

Военно-спортивные игры способствуют развитию у школьников такого важного качества, как трудолюбие. Приучая ребят в играх проявлять настойчивость в достижении общей цели, преодолевать доступные им препятствия, упорно совершенствоваться в овладении игровыми приемами, проявлять сообразительность, мы способствуем воспитанию у школьников некоторых характерных черт коммунистического отношения к труду.

Привлечение участников игры к созданию учебно-материальной базы, оборудованию военных кабинетов, строительству комплексных спортивных площадок, общевойсковых полос препятствий, стрелковых тиров, макетов оружия и т. д. имеет большое воспитательное значение. Школьники получают наглядное представление о качестве и количестве затрачиваемого труда, приучаются ценить все достигнутое в результате коллективной работы, бережно относиться к результатам труда, у них развиваются практические трудовые навыки.

Военно-спортивные игры способствуют эстетическому воспитанию школьников. Эстетика военного быта всегда привлекала детей. «В военном быту, особенно в быту Красной Армии, — писал А. С. Макаренко, — есть много красивого, увлекающего людей, и в своей работе я все более и более убеждался в полезности этой эстетики» [1]. Строй, подтянутость, военно-патриотическая песня, элементы военной формы, вручение оружия, получение приказа, почитание знамени отряда, работа штабов по проведению операции делают жизнь коллектива ребят — участников игры — более эмоциональной и способствуют формированию эстетических чувств школьников, приучают к порядку, дисциплинированности.

В плане работы по эстетическому воспитанию школьников не должна игнорироваться природа, ее воздействие на эмоциональную сферу ребят. На основе восприятий прекрасного в природе в процессе игр на местности постоянно формируется любовь к природе, родному краю и другие нравственные, а также эстетические чувства.

В процессе военно-спортивных игр у школьников воспитываются и закаливаются волевые качества. Значение военно-спортивных игр для формирования волевых качеств школьников определяется прежде всего тем, что игра является для детей интересным и серьезным видом практической деятельности, требующим от них предварительного продумывания задачи, составления плана действий, сознательного и самостоятельного подбора средств и, наконец, проверки всего этого на практике.

В ходе игры создаются условия для многократного проявления участниками инициативы, т. е. способности проявить творчество и самостоятельность при выполнении поставленной задачи, найти средства и приемы выполнения приказа командира.

В военно-спортивных играх создаются благоприятные условия для воспитания у школьников дисциплинированности. Ребята убеждаются на практике в том, что успех каждой игры во многом зависит от дисциплинированности ее участников.

Дисциплина — основное условие всех военно-спортивных игр. Нарушение дисциплины в игре отдельными участниками снижает интерес у ребят к игре, а иногда приводит и к ее срыву. Это обстоятельство нередко заставляет самих играющих активно бороться за хорошую дисциплину в игре. Наблюдения за играми показывают, что ребята перед игрой предупреждают друг друга (особенно недисциплинированных) о необходимости строго соблюдать дисциплину в ходе игры и при разборе и подведении итогов проведенной игры очень резко осуждают нарушивших дисциплину. Это оказывает большое воздействие на недисциплинированных, помогает им исправлять свое поведение.

В игре, принимая на себя определенную роль и обязанности, школьник вступает в известную систему необходимых связей, которая приобретает силу закона.

Дисциплинирующее значение приобретают правила игры. Они обычно раскрывают и цель поведения во время игры, и средства достижения этой цели. Сознательное подчинение правилам и принятым сообща условиям

---

[1] Макаренко А. С. Воспитание в советской школе. М., «Просвещение», 1966, с. 99.

игры приучает к самоконтролю, к ответственному отношению к принятым на себя в игре обязанностям и четкому соблюдению установленных правил, ограничению своих личных стремлений и подчинению их условиям игры или взятым на себя обязательствам. Строгое, точное и многократное соблюдение правил воспитывает у школьников чувство долга и ответственность за совершаемые поступки, способствует формированию навыков и привычек дисциплинированного поведения.

Большое значение имеет военно-спортивная игра в деле воспитания у школьников таких волевых качеств, как решительность и смелость. В играх педагогу, военному руководителю сравнительно легко создать ситуацию, требующую от ребят решительных и смелых действий. Основными моментами такой ситуации должны быть: во-первых, наличие обстановки, требующей выбора между двумя или несколькими действиями или способами их выполнения (при этом главная трудность обычно заключается во множественности или новизне условий или в противоречивости, во взаимоисключающем характере возможных действий или способов их выполнения); во-вторых, ограниченность времени на ориентировку, выбор, принятие решения и действие; в-третьих, наличие элементов опасности.

Хорошо зная содержание игр, умея организовать их, педагог, военный руководитель может предусмотреть указанные выше моменты для создания ситуации, в которой бы играющим приходилось проявить решительность и смелость.

Военно-спортивные игры на местности дают возможность проявлять решительность, переживать возвышенное сознание победы над своими колебаниями в разнообразных случаях, начиная от самых простых до более сложных, требующих иногда очень больших волевых усилий. Получаемый таким образом опыт (проявить себя решительным) и содействует воспитанию решительности как черты характера.

Каждая игра на местности имеет цель, достижение которой, как правило, требует от учащихся больших усилий, настойчивости. Часто можно наблюдать, когда участники игры затрачивают немало труда, чтобы застать противника врасплох, удивить, поразить его неожиданностью, разгадать и разрушить его планы, добиться быстрой и решительной победы. Но противник тоже не дремлет, и он отвечает тем же, создавая различные препятствия, для преодоления которых требуется снова, а подчас и неоднократно искать новых путей и средств для одержания победы. Все это способствует воспитанию у школьников такого качества, как настойчивость, которая проявляется в умении устранять и преодолевать препятствия на пути к сознательно поставленной цели, доводить до конца начатое дело.

Военно-спортивные игры на местности требуют от ребят большой выносливости. Участникам игр приходится подчас совершать бег на скорость (зимой на лыжах) по пересеченной местности в сочетании с прыжками, метанием гранат, переползанием, преодолевать овраги, ручьи, «зараженные участки» в противогазах, пробираться через густые заросли кустарника и т. п. Многие из этих упражнений включены в комплекс ГТО I («Смелые и ловкие») и II («Спортивная смена») ступеней.

Проведение военно-спортивных игр на местности в школах, пионерских лагерях на протяжении всего года дает возможность тренировать ребят в течение длительного времени в полевых условиях. При этом в обстановке игры школьник все трудности переносит с большим желанием, подчас не обращая на них внимания.

Опыт показывает, что ребята, систематически играющие в игры на местности, сравнительно легко переносят длительные лыжные и пешие походы, успешно сдают упражнения и нормы ГТО.

Военно-спортивные игры дают возможность целеустремленно и систематически накапливать опыт волевого поведения ребят. У школьников, систематически участвующих в военно-спортивных играх, волевые качества приобретают устойчивость, проявляются постоянно в действиях, становятся волевыми чертами характера.

Военно-спортивные игры развивают у школьников тактическое мышление, воспитывают военную хитрость. В каждой игре перед ее участником ставится отдельно какая-то задача, которую он должен решить практически.

Поставленная руководителем игры перед играющими задача выступает в качестве той цели, которая направляет и организует мыслительную активность подростков. Формулировка задач обычно отражает конечную цель ведения действий. Достижение ее предполагает ряд ча-

стных требований, которые в приказе руководителя игры не сформулированы. Играющим приходится самостоятельно решать вопросы организации наступления, обороны, охранения, марша, охраны и обороны объекта, распределения сил и средств, назначения командиров действующих групп, вопросы разведки местности, разведки местонахождения противника, организации связи между действующими группами, определения способов уничтожения противника, способов нападения на играющих из противостоящего отряда с целью вывести их из игры. Назначенным командирам приходится принимать решения, отдавать различные приказы, а рядовым — выполнять их, докладывать об исполнении.

При решении поставленных задач в играх ребята преодолевают ряд трудностей: мышлению играющих одной стороны противодействует мышление играющих противной стороны, решение должно приниматься в ограниченное время, они сталкиваются с недостатками данных, необходимых для решения задач. Опасность (быть выведенным из игры, обнаруженным и т. п.), внезапность постоянно сопутствуют ребятам в ходе игр. Противодействие противника, стремящегося во что бы то ни стало обыграть противоборствующую сторону, вырвать победу, создает состязательные ситуации, требующие активной работы мысли, напряжения ума, воли.

Все это предъявляет свои требования к качествам мышления школьника в условиях военно-спортивной игры, роднит его с мышлением воина в процессе боевой учебы и придает определенную военную направленность развитию мышления подростка. Мышление участника в условиях военно-спортивной игры нуждается в таких качествах, как быстрота, целеустремленность, инициативность. А это и есть характерные черты тактического мышления. Вот почему мышление школьника в процессе военно-спортивых игр, в сущности, является тактическим мышлением, а методически правильно проведенные игры — один из первых практических этапов формирования тактического мышления (мышления воина), важное звено психологической подготовки учащихся к успешному овладению программой тактической подготовки в IX—X классах, усвоению таких тем, как «Действие солдата в бою», «Наступление», «Оборона», и др.

Важным моментом является и то, что целесообразность, правильность принятых решений проверяется ходом игры, ее результатами в борьбе с противником, который также стремится к победе и принимает собственные решения, рассчитанные на успех в игре. А это способствует развитию творческих начал в мышлении школьников. Нередко в ходе игры ребятам приходится менять или уточнять заблаговременно принятые решения, т. е. находить правильное тактическое решение.

Игра на местности — такой практический вид деятельности, когда участник игры нередко попадает в условия, которые требуют от него быстрой реакции, быстрого мышления, и в то же время он должен правильно, обоснованно решать задачи. Это побуждает его опираться на свой опыт и опыт товарищей, на имеющиеся знания, мобилизовать свои знания и умения на решение стоящей задачи. Поставленная задача концентрирует на себе все усилия играющих, направляет мысль исключительно к одной цели — одержать победу. Сталкиваясь с мышлением участников противодействующей стороны, также решающих задачу, школьник приходит к необходимости проявлять военную хитрость, в основе которой лежит как раз инициативность мышления. А это чрезвычайно важное качество будущего воина, ибо, как метко заметил В. И. Ленин: «Не бывает войн без военных хитростей»[1]. С каждой новой игрой происходят положительные сдвиги в мышлении школьников при решении задач в игре, все чаще и чаще принимаются ими более правильные, обоснованные решения, они проявляют все больше и больше выдумки и смекалки, военная хитрость возрастает.

В военно-спортивных играх школьники приобретают некоторые военные знания, умения и навыки, подготавливающие ребят к успешному усвоению Программы начальной военной подготовки в IX—X классах.

Трудно переоценить роль военно-спортивных игр в формировании у школьников знаний, умений и навыков по военной топографии.

Анализируя игры «Встречный маршрут», «Захват высоты», «Азимут» и др., можно убедиться, что в процессе этих игр ребятам приходится самостоятельно решать

[1] Ленин В. И. Полн. собр. соч. Изд. 5-е, т. 10, с. 298.

много различных вопросов: ориентироваться на местности различными способами, выбирать наиболее удачный маршрут для движения, ориентировать карту различными способами, неоднократно определять по карте точки своего местонахождения и направление следования к объектам, готовить данные для движения по азимуту и двигаться по ним на закрытой местности в нужном направлении, сличать карту с местностью и вносить необходимые изменения на карте, определять расстояния до предметов, составлять различные графические документы.

В играх «Расстояние по звуку и свету», «Определение расстояний» и многих других школьники приобретают знания, умения и навыки в определении расстояний различными способами. Усилия ребят, участвующих в этих играх, направлены на решение различных задач в ограниченное время.

Во всех двусторонних играх на местности школьники приобретают знания и умения в с и г н а л и з а ц и и р а з л и ч н ы м и с п о с о б а м и, учатся у м е л о м у и с п о л ь з о в а н и ю с р е д с т в с в я з и.

Тематическое содержание игр «Операция «Зубр», «Кавказ», «Три отряда», «Прорваться в тыл» и многих других частично, а в игре «Эстафета связистов» полностью построено на знаниях и использовании различных видов связи, сигнализации. Без этих знаний трудно выполнить задачи в игре и одержать в ней победу. В играх на местности всегда имеется необходимость в широком применении средств связи (в том числе и технических: телефон, радио).

При проведении таких игр, как «Невидимая мишень», «Гранатой в цель», «Дуэльная стрельба», школьники обучаются м е т к и м б р о с к а м г р а н а т.

Не менее важное значение военно-спортивные игры имеют для овладения школьниками с т р о е в ы м и п р и е м а м и, для воспитания у них строевой подтянутости. Содержание игр «На параде», «Бег за флагами», «Север, юг, восток, запад», «Отделение — к бою» основано на положениях Строевого устава. Основной мотив заключен в борьбе команд на более точное и быстрое построение. Во всех других играх всегда имеет место элемент строевой подготовки (построение, движение в строю, выход из строя и постановка в строй, доклад командиру и др.). Соблюдение требований Строевого устава оказывает воспитывающее влияние на личность школьника, строй дисциплинирует ребят. Развивающаяся при освоении строевых приемов дисциплинированность первоначально может выступать как привычка поведения. Постепенно, в ходе разъяснительной работы, учащийся осознает значение этой привычки, у него формируется положительное отношение к ней, он убеждается в ее необходимости. Привычка, таким образом, превращается в осознанную форму нравственного поведения, в моральное качество школьника.

Строевая подготовка положительно сказывается на общем физическом развитии ребят. На этой основе у школьников появляется бодрость, развивается хорошее настроение. Систематические занятия играми с элементами строевой подготовки способствуют формированию устойчивых положительных настроений и психологических состояний у подростков и юношей.

В большинстве игр на местности школьники приобретают з н а н и я, у м е н и я и н а в ы к и в м а с к и р о в к е, т. е. в приспособлении к местности.

Следует также подчеркнуть, что военно-спортивные игры благотворно влияют и на усвоение школьниками программ по ряду общеобразовательных предметов. В процессе игр совершенствуются знания по географии и геометрии, проводимые беседы на военно-патриотические темы и сама игра помогают ребятам более глубоко осмыслить героические страницы истории нашей Родины.

3. МЕСТО ВОЕННО-СПОРТИВНЫХ ИГР НА МЕСТНОСТИ В СИСТЕМЕ ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ ШКОЛЬНИКОВ

Военно-спортивная игра на местности является одной из многочисленных форм работы в системе военно-патриотического воспитания школьников. Она широко применяется во многих звеньях учебно-воспитательного процесса в школе и внешкольных детских учреждениях.

Игры на местности в учебное время. На уроках по физической культуре применение военно-спортивных игр способствует повышению активности ребят, лучшему усвоению некоторых разделов программы. Учитывая возрастные особенности школьников, занятия по физической культуре рекомендуется чаще проводить на возду-

хе, а в ряде случаев (легкая атлетика, лыжная подготовка) организовывать периодические выезды в парки или пригороды. Для организации военно-спортивных игр на местности у учителя имеются благоприятные возможности.

Как известно, с учащимися вторых и пятых классов общеобразовательных школ классными руководителями проводятся занятия по гражданской обороне. Опыт показывает, что в ходе практических занятий по темам «Оружие массового поражения», «Средства защиты», «Правила поведения и действия населения при угрозе нападения противника и по сигналу «Воздушная тревога (ВТ)» в качестве приемов, активизирующих действия школьников, следует применять военно-спортивные игры — упражнения на местности.

Широкие возможности для применения военно-спортивных игр (или их элементов) имеются на занятиях по начальной военной подготовке в IX—X классах.

Игры на местности в работе пионерской и комсомольской организаций. Игры на местности включены в содержание Всесоюзной пионерской и комсомольской военно-спортивных игр «Зарница» и «Орленок», являющихся активным средством военно-патриотического и физического воспитания школьников.

Игры на местности в составе юнармейского отряда «Зарницы» проводятся с целью отработать действия отряда или навыки по какой-либо специальности (разведчика, связиста, стрелка и др.). Так, для разведчиков, изучающих различные способы наблюдения, маскировки и ориентирования на местности, определения расстояний и др., в качестве практических занятий рекомендуются игры-упражнения на местности «По следу», «Наблюдатели», «Умей маскироваться».

На занятиях с юнармейцами-связистами целесообразно использовать игры «Точное донесение», «Эстафета связистов». В ходе этих игр связисты совершенствуют и закрепляют знания и умения в передаче сигналов и донесений различными способами.

На занятиях со стрелками большое внимание уделяется формированию знаний и умений по таким вопросам, как развертывание в цепь, переход в атаку, передвижение перебежками и переползанием, метание гранат. Применение игр на местности «Подносчики боеприпасов», «Гранатой в цель», «Наступление» также способствует решению задач подготовки и обучению стрелков.

Во время отрядных игр на местности отрабатываются действия юнармейского отряда, проверяется его слаженность. Для этой цели используются игры «Прорваться в тыл», «Бой за высоту», «Три отряда». В этих играх сравнительно легко создаются такие ситуации, когда необходимо проявить свое мастерство и командиру, и его заместителю по политической работе, и разведчикам, и связистам, и стрелкам, и санитарам. Успех в таких играх зависит от четкого взаимодействия всех юнармейцев.

Игры на местности в составе юнармейского батальона «Зарницы» имеют задачу подвести итог определенному периоду (осенний, зимний, весенний) в занятиях юнармейцев. В этих играх проверяются полученные юнармейцами знания и умения, слаженность батальона, определяется лучший отряд в батальоне.

Юнармейцы игры «Орленок» участвуют в играх на местности при отработке практических вопросов по тактической подготовке, гражданской обороне, медицинской и физической подготовке. В играх на местности девушки выполняют функции санитарных дружинниц, связисток.

Игры на местности проводятся также на районных, городских, областных, краевых, республиканских и всесоюзных финалах военно-спортивных игр «Зарница» и «Орленок». Они предназначаются для подведения итогов подготовки юнармейцев и определения лучших отрядов, отделений, взводов, рот.

Игры на местности в пионерском, военно-спортивном лагере. Условия воспитательной и оздоровительной работы в лагере представляют особенно благоприятные возможности для организации игр на местности. Игры в лагере являются логическим продолжением тех игр, которые проводились в течение учебного года по планам «Зарница» и «Орленок».

В условиях лагеря ребята проводят игры в составе временных пионерских дружин и отрядов, подразделений, создаваемых на лагерный период.

Формы организации военно-спортивных игр в лагере разнообразны. Игры проводятся регулярно согласно составленному плану (расписанию) на сборах звеньев и отрядов, как эпизодические мероприятия в составе двух или нескольких отрядов, в масштабе лагеря.

Игры на местности во время походов и экскурсий (пешеходных и на лыжах). В школах и пионерских лагерях широкое распространение получили походы и экскурсии, проводимые в различные периоды учебного года. Они являются хорошей тренировкой в ходьбе, беге и других военно-прикладных физических упражнениях, представляют наиболее благоприятные условия для прохождения материала по следопытству, ориентированию на местности, для занятий по связи и др. В пути и на остановках участники овладевают навыком походной жизни, получают практические знания, необходимые разведчику и туристу. На экскурсиях и в походах нередко проверяется качество усвоения участниками игр «Зарница» и «Орленок» обязательного материала и их подготовленность по различным специальностям.

Особое воспитательное значение имеют походы и экскурсии по местам памятных боев Советской Армии и партизан. Во многих школах, пионерских лагерях стало традицией включение в план похода или экскурсии игр на местности. Опыт свидетельствует о том, что проведение игр во время похода делает его более интересным и запоминающимся для ребят. В каждый туристический поход или экскурсию, организуемые с пионерами и школьниками, целесообразно включать военно-спортивные игры на местности или их элементы. Особое внимание следует обратить на игры-упражнения, основанные на состязании ребят в решении различных задач на местности по ходу движения. Широкое использование игр-упражнений дает возможность добиться такого положения, когда, не замедляя и не ускоряя темпа движения, школьники будут играть в течение всего похода.

Таким образом, военно-спортивная игра на местности, являясь важным звеном в системе военно-патриотического воспитания, широко применяется в школе и внешкольных детских учреждениях, в работе пионерской и комсомольской организаций. Для игр характерно взаимопроникновение с другими формами военно-патриотического воспитания, с изучением школьниками боевых традиций Вооруженных Сил СССР, занятиями ребят в оборонно-технических кружках и спортивных секциях, следопытской деятельностью и др.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ВОЕННО-СПОРТИВНЫХ ИГР НА МЕСТНОСТИ

Воспитательная эффективность военно-спортивных игр в успешном решении задач военно-патриотического воспитания школьников зависит от методики их проведения.

Опыт показывает, что большую трудность для педагога представляет организация в школе, пионерском лагере игр на местности. Это объясняется некоторыми особенностями этих игр, среди которых следует прежде всего вычленить такие.

Во-первых, игры требуют от педагога специальных военных и военно-технических знаний (по тактике, связи, топографии, огневой и строевой подготовке, о способах передвижения на местности и др.); в силу этого такие игры для него в известном смысле сложны. Во-вторых, игры на местности не имеют твердых правил и проводятся на больших по площади участках открытой и закрытой местности с различным рельефом. Поэтому их организация представляется трудоемкой.

Методика военно-спортивных игр исходит из положения советской педагогической науки и строится с учетом особенностей игрового материала. Она опирается на данные общей и военной советской педагогики и психологии, физиологии и анатомии, гигиены и врачебного контроля, на анализ и обобщение фактов из практики, полученных путем обобщения передового опыта и экспериментальных работ по вопросам военно-спортивных, подвижных игр.

1. ОСНОВНЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ И ГИГИЕНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ, ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ К ВОЕННО-СПОРТИВНЫМ ИГРАМ

Воспитывающий характер военно-спортивных игр. Воспитывающий характер учебного процесса в школе — важнейший принцип советской педагогики. Его сущность заключается в требовании осуществлять воспитательные задачи школы через содержание образования, через методы учебно-воспитательной работы, применяемые в деятельности учителя и учащихся.

В процессе военно-спортивных игр школьники должны не только приобретать знания, умения и навыки, но и овладевать нормами коммунистической нравственности. В реализации этой задачи первостепенное значение приобретает идейно-политическая работа в процессе организации и проведения игр.

Конкретную, научно обоснованную программу идейно-политической работы в процессе военно-спортивных игр мы находим в Положениях о всесоюзных пионерской и комсомольской военно-спортивных играх «Зарница» и «Орленок». Эта программа предусматривает изучение жизни и деятельности В. И. Ленина, Коммунистической партии Советского Союза, революционных, боевых и трудовых традиций советского народа и его Вооруженных Сил, Ленинского комсомола и пионерской организации; воспитание действенных патриотических чувств и любви к Родине; развитие интереса к службе в Советских Вооруженных Силах; создание музеев боевой славы, участие в поисковой и тимуровской работе и др.

В процессе подготовки и проведения военно-спортивных игр должны широко применяться разнообразные формы идейно-политической работы с участниками игр.

К сожалению, нередки еще случаи, когда проведение военно-спортивных игр сводится к чисто военно-технической стороне дела, к баталиям, боям отрядов. Это серьезные упущения в школьной педагогической практике.

Нравственно-политическое просвещение школьников в процессе организации и проведения военно-спортивных игр, сочетание игры с походами по местам боевой и трудовой славы советского народа, встреча с героями, военнослужащими, ветеранами войн и труда, использование документальных материалов являются прекрасными средствами воспитания политической убежденности, моральной стойкости у подростков и юношей.

Военно-прикладная и спортивная направленность предполагает проведение игр таким образом, чтобы школьники практически закрепили некоторые знания, получаемые на уроках по различным дисциплинам, в ходе подготовки юнармейцев «Зарница» и «Орленок» по специальностям, приобретали новые знания, умения и навыки, имеющие значение для успешного усвоения программы начальной военной подготовки в IX—X классах, для будущей деятельности воина. В связи с этим нужно вводить в игры элементы тактической, огневой, строевой подготовки, военной топографии, связи, гражданской обороны, медицинской помощи.

Данное педагогическое требование предполагает, чтобы во время военно-спортивной игры школьники применяли различные способы маскировки, вели разведку, ориентировались на местности, определяли расстояние до целей, пользовались сигнализацией, средствами связи, развертывались в цепь, метали гранаты, передвигались различными способами, преодолевали естественные и искусственные препятствия, действовали по сигналам гражданской обороны, преодолевали участки заражения в средствах защиты, оказывали медицинскую помощь.

Все это развивает у ребят морально-боевые качества будущего воина, психологически готовит подростков к ратному труду.

Военно-прикладная и спортивная направленность предполагает также создание в процессе военно-спортивных игр условий, которые требуют от школьников проявления физических и волевых качеств: силы, ловкости, быстроты, выносливости, инициативы, смелости и решительности, имеющих значение для укрепления здоровья, сдачи норм ГТО.

Особое значение приобретает включение в военно-спортивные игры таких упражнений, как бег на скорость (приспосабливает организм к выполнению работы в условиях кислородного голодания), кросс и бег на лыжах (приспосабливают мышцы к длительной работе), метание и прыжки (способствуют развитию скоростно-силовых качеств с нагрузкой на верхний плечевой пояс и нижние конечности).

Насыщенность содержания военно-спортивных игр упражнениями, направленными на закрепление и овла-

дение некоторыми знаниями по начальной военной подготовке, военно-прикладными и спортивными умениями и навыками, является важнейшим условием превращения игр в действенное средство военно-патриотического воспитания школьников.

Систематичность и последовательность — важнейший дидактический принцип советской педагогики. Известно, что усвоение учащимися знаний, выработка у них навыков и умений происходит как закономерный переход количественных изменений в качественные, от конкретного усвоения понятия, предмета, действия ко все более полному овладению ими в определенной системе.

Нарушение систематичности и последовательности в обучении приводит к тому, что приобретенные учащимися знания носят хаотичный, лоскутный характер, быстро забываются и не могут быть в нужный момент использованы в практической деятельности.

Требование систематичности и последовательности применительно к военно-спортивным играм предполагает плановость в организации игр, возможность их неоднократного повторения с постоянным составом участников, постепенное усложнение содержания игр, последовательный переход от элементарных игр к более сложным (по правилам, препятствиям, характеру и т. п.).

Игры важно проводить так, чтобы они способствовали овладению школьниками определенной системой военных знаний, умений и навыков. При этом следует стремиться к тому, чтобы новые знания, умения и навыки, которые приобретаются ребятами в процессе игр, опирались на ранее усвоенные, исходили из них и в то же время расширяли и углубляли их.

Систематичность и последовательность в организации военно-спортивных игр являются условием преемственности в использовании этой важной формы военно-патриотического воспитания школьников.

Оздоровительная направленность военно-спортивных игр выражается в их содействии правильному формированию и закалке организма школьников, благоприятному развитию всех физиологических функций и укреплению здоровья ребят.

В методике проведения военно-спортивных игр необходимо учитывать возраст, пол, состояние здоровья, физические и умственные возможности ребят.

Преодоление препятствий и решение различных умственных задач не должны переутомлять школьников. Нельзя допустить проведение игр непосильных по сложности, глубине и объему знаний, умений и навыков, предъявляемых к ребятам ее содержанием, а также по физическому напряжению.

Опыт показывает, что для успеха военно-спортивной игры педагогу важно правильно учитывать характер действий участвующих в той или иной игре, оценивать игру по подвижности (хотя бы ориентировочно), осуществляя по возможности индивидуальный подход к ребятам, оказывая направляющее влияние на поведение отдельных участников игры, регулировать темп и ход в целом, пользуясь для этого соответствующими методическими приемами (упрощение или усложнение правил игры, увеличение или уменьшение общего времени на игру, сокращение или увеличение числа препятствий и др.).

Степень подвижности военно-спортивной игры учитывается прежде всего в целях правильного выделения времени на игру, а также при организации врачебного контроля за утомляемостью ее участников.

Необходимо правильное соотношение времени занятий играми с режимом питания и сна ребят. Игры следует проводить не раньше чем через час после приема пищи.

Игры на местности, связанные с большой подвижностью, сильными эмоциями, вечером могут помешать спокойному, здоровому сну ребят.

Оздоровительный эффект занятий военно-спортивными играми во многом зависит от того, насколько правильно решаются по ходу организации и проведения игр воспитательные и образовательные задачи. Дружные, согласованные, активные действия играющих, связанные с положительными эмоциями, благоприятно отражаются на нервной системе детей. Выработанные у ребят привычки играть честно, соблюдая правила, способствуют тому, что в игре исключаются случаи недоразумений, взаимных обид, ссор и случайных травм. Все это способствует наибольшему оздоровительному эффекту игр.

При подготовке к игре на местности особое внимание уделяется гигиене обуви и одежды ребят. Форма одежды зависит от времени года, состояния погоды и определяется руководителем в каждом конкретном случае. Педагог консультируется с врачом.

Опыт показывает, что для игр на местности лучше подходит такая форма (например, тренировочный костюм и т. п.), которая надежно предохраняет ребят от повреждения кожного покрова при движении и маскировке в кустах, лесу, оврагах, бурьяне, от укусов насекомых.

Требование оздоровительной направленности предполагает также учет данных медицинского контроля за участниками игр, состояния погоды, гигиенических требований к району игры. Так, при проведении игры в незнакомом районе (например, в походе) основным гигиеническим правилом является выяснение санитарной характеристики той местности, где будет проводиться игра.

Следование гигиеническим правилам проведения игр на местности представляет необходимые условия для того, чтобы оздоровительное влияние игр было должным образом обеспечено.

Требование руководящей роли педагога. Игру школьников следует организовывать, ею следует руководить. А. С. Макаренко неоднократно подчеркивал, что руководство играми детей имеет огромное значение[1].

Педагог в руководстве военно-спортивной игрой школьников призван выполнять ответственную роль организатора, руководителя, воспитателя и преподавателя (обучающего). От его подготовленности к этой роли зависит в основном успех проведения игр, наиболее результативное, творческое использование методических указаний и правил.

В положениях о всесоюзных пионерской и комсомольской играх «Зарница» и «Орленок» принципиально верно указывается, что руководителями, организаторами военно-спортивных игр должны быть директора школ, учителя, военные руководители, пионервожатые, комсомольские работники.

Следует подчеркнуть ведущую роль военных руководителей в организации военно-спортивных игр в школе. Как опытный военный специалист он участвует в планировании всех мероприятий (в том числе и игр, походов), оказывает практическую и методическую помощь директору школы, организатору внеклассной и внешкольной работы, классному руководителю, пионервожатому в

[1] См.: Макаренко А. С. Соч., т. 4. М., Изд-во АПН РСФСР, 1957, с. 378.

проведении военно-спортивных игр; осуществляет подготовку юнармейцев игр «Зарница» и «Орленок» по специальностям; руководит подготовкой актива военно-патриотической работы из учащихся; поддерживает постоянные деловые контакты с шефствующей воинской частью, штабом ГО, ветеранами Вооруженных Сил СССР.

Положительный опыт многих школ показывает, что военно-спортивные игры на местности более успешно проходили там, где у руководителя были помощники — посредники и консультанты. В качестве посредников и консультантов в военно-спортивных играх могут выступать ветераны Советской Армии и Военно-Морского Флота СССР, офицеры, солдаты шефствующих воинских частей или находящиеся в запасе, отставке, слушатели и курсанты военных учебных заведений, офицеры военных комиссариатов, штабов гражданской обороны, работники комитетов ДОСААФ, по физической культуре и спорту, Красного Креста и Красного Полумесяца, Советов добровольных пожарных обществ и ГАИ, комсомольцы-производственники и другие общественные активисты.

Во многих школах в качестве посредников в играх пионеров привлекаются также и комсомольцы, учащиеся IX—X классов. Назначение посредниками в играх на местности учащихся старших классов вполне оправдало себя. По поручению комитета комсомола юноши и девушки проводят большую работу с пионерами при организации и проведении игр. Свои обязанности они выполняют охотно, с большим старанием, всегда являются объективными и справедливыми в оценке действий участников игры. Участие старшеклассников в руководстве играми подростков благотворно сказывается на воспитании как пионеров, так и комсомольцев.

К личности педагога — организатора игры — предъявляется ряд весьма специфических требований. Важнейшим из них является способность осуществлять педагогическое руководство коллективной игрой.

Руководя играми, педагог не только направляет ход игры, но и осуществляет в процессе игры формирование характера школьников, предъявляя к ним определенные требования, воздействуя на взаимоотношения ребят.

Место взрослого в военно-спортивной игре должно быть педагогически оправданным. Характер участия пе-

дагога в игре определяется обстоятельствами, связанными с игрой, педагогическими целями и задачами игры. В положительной практике организации военно-спортивных игр школьников наиболее распространен вариант, когда педагог не принимает непосредственного участия в игре, но осуществляет руководство игрою через самих ребят, опираясь на пионерскую и комсомольскую организации. Этот вариант наиболее удобный, умело поданная мысль воспитателя кажется ребятам их собственным изобретением. Он принят как основной во всесоюзных военно-спортивных играх «Зарница и «Орленок». В них педагог осуществляет подготовку игры, руководство ее ходом через совет пионерской дружины, отряда, комитет комсомола школы, избранных на общем собрании юнармейцев командиров, их заместителей и членов штаба.

Успех руководства педагога военно-спортивными играми тесно связан с его личностными качествами, и прежде всего с психолого-педагогическим тактом. Н. К. Крупская советовала организовать игры «умеючи, осторожно, так, чтобы ребята охотно соглашались с руководителями. Педагог-учитель, вожатый, комсорг должны в данном случае владеть тем педагогическим тактом, который помогает педагогу становиться желанным руководителем для детворы» [1].

Опыт показывает, что игра может быть успешной лишь тогда, когда сам взрослый увлечен игрой. Известно, что А. С. Макаренко сам увлекался играми и не представлял себе педагога, не любящего и не умеющего играть.

Военно-спортивную игру руководитель обязан проводить с тем огоньком, который так знаком каждому педагогу, любящему детей. Только в этом случае руководитель сможет увлечь игрою участников, воспитать у них любовь к играм.

Всю работу по организации и проведению игр педагогический коллектив школы, пионерского лагеря проводит совместно с пионерскими и комсомольскими организациями.

Перечисленные выше основные педагогические и гигиенические требования к методике игр взаимосвязаны.

---

[1] Крупская Н. К. Пед. соч., т. 6. М., Изд-во АПН РСФСР, 1959, с. 345.

Следование этим требованиям — важное условие решения задач военно-патриотического воспитания школьников в процессе военно-спортивных игр.

Организация и проведение игр на местности включает в себя следующие этапы: выбор игры, подготовку к ней, проведение игры, подведение итогов (разбор). Все эти этапы тесно связаны между собой. Недооценка одного из них неизбежно отрицательно повлияет на игру в целом.

2. ВЫБОР ИГРЫ

Организация военно-спортивной игры на местности начинается с ее выбора.

Перед тем как выбрать игру, необходимо иметь четкое представление о педагогической задаче, разрешению которой должна способствовать намечаемая игра. Игра должна быть педагогически оценена прежде, чем быть окончательно избранной.

Военно-спортивных игр на местности много, и развивают они ребят по-разному, не все в одинаковой степени способствуют воспитанию у школьников различных качеств. В одних играх воспитывается у участников выносливость, точность и аккуратность, в других вырабатывается глазомер, умение ориентироваться на незнакомой местности, наблюдательность, умение маскироваться и т. п.

Влияние игры иа развитие у школьников тех или иных качеств в решающей степени зависит от ее структуры. В структуре игры необходимо различать: во-первых, тематическое содержание; во-вторых, моторное содержание, разнообразие и характер движений, производимых в игре, их быстроту, силу; в-третьих, организационную сторону игры, ее сложность, взаимоотношения играющих, разнообразие ролей и обязанностей, сложность и содержание правил.

Для воспитания смелости, решительности, выносливости, развития тактического мышления по своей структуре хорошо подойдут игры «Борьба за вымпел», «Поиск», «Наступление», «Прорыв» и т. п. Для развития наблюдательности и умения вести разведку — «Я тебя вижу», «Саперы», «Наблюдатели», «Соревнование разведчиков». Развитию глазомера способствуют игры «Невидимая цель», «Измерь расстояние», «Самый меткий»

и др. Выработке навыков в ориентировании помогут игры «Азимут», «Закрытый маршрут», «Умей ориентироваться» и т. д. Для развития слуха рекомендуются игры «Снять часового», «Бесшумное движение» и др. Строевой подготовке способствуют игры «На параде», «Смотр строя и песни» и др.

Однако какую бы игру ни приводил воспитатель, он всегда стремится к тому, чтобы она развивала у школьников основные качества будущего строителя коммунистического общества, защитника своей Родины: советский патриотизм, дисциплинированность, выносливость, умение преодолевать встречающиеся трудности, смелость и решительность, ловкость, военную хитрость и инициативу, чувства коллективизма, дружбы, товарищества и взаимной выручки.

Педагогу следует так подбирать игры, чтобы учащиеся в течение всего учебного года (пребывания в лагере) получали разностороннее развитие.

Важным моментом при выборе и организации игры является учет возрастных особенностей, физического и психологического развития и индивидуальных возможностей пионеров и школьников и физической нагрузки, допустимой для данного возраста.

Каждая игра должна быть посильной для ребят и увлекательной, но в то же время требующей от играющих известного напряжения. Нельзя допускать, чтобы задачи в игре решались легко. А. С. Макаренко указывал: «Игра без усилия, игра без активной деятельности — всегда плохая игра»[1].

Возможность проведения той или иной игры на местности зависит от числа играющих. Есть игры одиночные — поединки между отдельными играющими — и игры групповые, отрядные. Среди них есть игры, в которых могут участвовать 10—30 человек, т. е. только школьный класс, пионерский отряд, звено. К ним можно отнести: «Передвигайся скрытно», «Останься незамеченным», «Гранатой в цель» и др. Игры «Наступление», «Поиск», «Скрытый маневр», «Флаг на высоту» могут проводиться с учащимися нескольких классов (отрядов), юнармейских подразделений участников «Зарницы» и «Орленка».

[1] Макаренко А. С. Соч., т. 4. М., Изд-во АПН РСФСР, 1957, с. 375.

Изложенные в книге игры на местности под кодовым названием «Прорыв», «Операция «Зубр» и «Кавказ» проводились на всесоюзных финалах «Зарницы». В каждой из перечисленных игр участвовало одновременно большое количество пионеров и школьников (около 2000 человек). Опыт показывает, что подобные игры можно успешно проводить и в школе в составе пионерской дружины, юнармейского батальона (6—8 отрядов). Игры на местности, в которых принимают участие большое количество отрядов, требуют длительной подготовки и отличной организации. Во время игры, несмотря на сложность, необходимо создавать равные условия для всех отрядов.

При выборе и разработке игры необходимо учитывать также и опыт участия ребят в играх на местности. Всегда целесообразно начинать с простых игр, затем по мере накопления опыта переходить к более сложным и длительным играм.

3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Любая военно-спортивная игра на местности, даже самая несложная, требует предварительной подготовки. Она включает: выбор местности для игры; подготовку руководителя игры и посредников, коллектива играющих в игре, инвентаря, игрового имущества.

Выбор местности. Правильный выбор местности — важная предпосылка успеха игры; чтобы быстро и удачно выбрать место проведения каждой игры, желательно составить карту окружающей школу (лагерь) местности. На карте должны быть отражены военно-топографическая характеристика отдельных участков и их площадь.

Район игры заранее намечается руководителем. Игру лучше проводить на незнакомой или малознакомой местности, что повышает интерес школьников к игре. Вместе с тем можно проводить игры и на хорошо знакомой ребятам местности. Только в этих случаях следует дополнительно оборудовать участок местности, например создать новые искусственные препятствия, соорудить и замаскировать новые огневые точки противника, изменить исходные пункты для начала игры и направление действий.

Анализ передового опыта показывает, что для проведения большинства военно-спортивных игр нужно выбирать участки местности, покрытые кустарником, лесом, с неровным рельефом, рвами, канавами, небольшими речками, ручьями. На такой местности хорошо организовать игры, связанные с разведкой, наблюдением, маскировкой, ориентированием.

Выбирая район для игры, руководитель особое внимание обращает на то, чтобы не было опасных мест в виде оползней, глубоких ям, сильно заболоченных участков и т. п. Руководитель, не познакомившийся лично с местностью, всегда рискует тем, что игра может быть сорвана или пройти неорганизованно из-за какого-либо непредвиденного обстоятельства.

Вместе с тем не следует чрезмерно опекать играющих от различного рода препятствий (естественных или специально созданных организаторами игр), ибо преодоление внезапных преград имеет большое воспитательное значение и в первую очередь для воспитания у ребят смелости, решительности и инициативы. «Нельзя воспитать мужественного человека, — указывал А. С. Макаренко, — если не поставить его в такие условия, когда бы он мог проявить мужество...» [1].

Выбранный участок обозначают хорошо видимыми ориентирами. Если нет естественных границ — дорог, просек, канав, то нужно установить ориентиры, которыми могут служить вехи, указатели и т. п. Особое внимание нужно обращать на обозначение границ района игры, ибо опыт показывает, что играющие, стараясь перехитрить противника, иногда нарушают границы, в результате возникают споры, снижающие интерес к игре.

Подготовка руководителя игры и посредников. Успех игры на местности во многом зависит от того, насколько хорошо она освоена самим руководителем, изучены им содержание и правила игры. Неподготовленность руководителя порождает неорганизованность и превращает игры в пустую забаву. Руководитель должен тщательно разработать план игры. В плане следует предусмотреть: способ доведения содержания и правил игры до участников; состав посредников; расстановку ребят в начале игры; форму, отличительные знаки для отрядов, юнармейских подразделений; потребность в инвентаре, игровом имуществе, необходимые меры для обеспечения ими ребят; способы использования имитационных средств, учебных боеприпасов (холостых патронов, взрывпакетов, дымовых шашек); расчет времени на игру, при этом необходимо учесть время на следование в район игры и возвращение к месту расположения (школы, лагеря), время на ход игры и подведение ее результатов; форму разбора игры, подведение ее итогов.

[1] Макаренко А. С. Соч., т. 5. М., Изд-во АПН РСФСР, 1957, с. 424.

Как правило, руководить в игре на местности педагогу помогают посредники. Имея в виду рассредоточенность посредников в этих играх, необходимо заблаговременно инструктировать их перед игрой. До посредников в полном объеме доводятся цель игры, ее содержание и правила. Особое внимание обращается на уяснение посредниками системы оценок действий ребят в игре, ибо неточное (а тем более пристрастное) определение результата может вызвать у играющих чувство неудовлетворения, досаду и раздражительность.

Задача посредника заключается в том, чтобы строго следить за выполнением правил игры, вести точный подсчет очков, ошибок, сделанных играющими, решительно пресекать малейшую недисциплинированность, непослушание, решать споры, возникшие во время игры, быть постоянным консультантом командира отряда, но ни при каких обстоятельствах не подменять последних и действовать за них.

Посредник обязан всегда выступать в роли объективного судьи и заблаговременно готовиться к выполнению своих обязанностей. Все играющие должны знать, кто назначен посредником и какие его обязанности.

Лучшей подготовкой посредников к игре является проигрывание с ними предстоящих действий.

Важным моментом в подготовке руководителя к игре является разработка плана-конспекта на все этапы игры, особенно если игра сложная. Нередко к конспекту составляются чертежи, схемы, топографические планы местности и т. п.

Ниже приводится план-конспект (возможный вариант) игры на местности под названием «Прорыв» (такая игра была проведена в июне 1975 г. на V Всесоюзном финале «Зарницы»).

2 Заказ 1474

Тема. Подъем по тревоге и марш-бросок в район игры. Прорыв обороны противника.

Цель. 1) Закрепить и совершенствовать знания, навыки и умения юнармейцев, полученные в школе. Тренировать играющих в совершении марша и наступлении в составе взвода, роты, батальона.

2) Воспитывать у учащихся дисциплинированность, выносливость, инициативу, любовь к Советской Армии.

Состав участников игры. Два батальона юнармейцев. В батальоне 5 отрядов (рот). В отряде 25 юнармейцев.

Посредники при отрядах — военнослужащие — 10 человек.

Состав обозначаемого противника, имитационной группы — 10 военнослужащих в маскировочных комбинезонах со снаряжением и вооружением по штату. Каждый военнослужащий обозначает диверсионно-разведывательную группу, имеет на рукаве синюю повязку с надписью номера группы и действует в полосе наступления одного отряда юнармейцев.

Время на игру. 6—7 ч.

Место проведения. Учебное поле.

Материальное обеспечение. Макеты оружия, противогазы — на каждого участника игры; компасы — 1—2 на отряд; учебные гранаты — по 1—2 на каждого участника; сигнальные флажки — 1 комплект на каждый отряд; миноискатель — 1—2 на отряд; у военнослужащих: автоматы АК, холостые патроны, взрывпакеты, сигнальные патроны (ракеты), дымовые шашки, мишени, радиостанции.

Каждый батальон может усиливаться танками, бронетранспортерами, артиллерийскими орудиями.

Игра проводится в четыре этапа. Общий замысел игры и ее содержание показаны на схеме (рис. 1). Батальоны выполняют аналогичные задачи, действуют параллельно каждый в своей полосе, в соприкосновение между собой не вступают.

На всех этапах игры команды, распоряжения отдаются самими юнармейцами, только при необходимости в качестве консультантов могут выступать посредники.

Ход игры.

1-й этап. Подъем по тревоге, проверка готовности отрядов, батальонов; организация марша; выход в назначенный район (выжидательный район). Организация боевого охранения. Завтрак.

Время и основные сигналы управления. 6.00—8.50. По радио и голосом — «Тревога!». Сигнал дублируется гудками сирен.

Действия руководства и имитационной группы. Руководитель игры на территории школы (лагеря) объявляет боевую тревогу, контролирует сбор участников игры в указанном районе, ставит задачу командирам юнармейских подразделений на совершение марша в исходный район, оценивает организованность участников игры, правильность построения походных колонн, дисциплину на марше; следует на марше в центре походной колонны.

Имитационная группа со всем оборудованием выезжает в район игры.

Действия играющих. В полной экипировке, установленной для игры, собираются в своих районах сбора. Командиры отрядов проверяют готовность юнармейцев к боевым действиям и докладывают по команде.

Командиры отрядов получают от помощников руководителя (посредников) задачу на марш, уясняют ее, ставят задачу перед юнармейцами. Отряды в походной колонне совершают марш в выжидательный район. Юнармейцы принимают в полевых условиях легкий завтрак.

2-й этап. Выдвижение участников игры в исходные районы для наступления. Преодоление препятствий и заграждений. Развертывание в боевой порядок. Выход на рубеж атаки.

Время и основные сигналы управления. 8.50—10.20. Для начал выдвижения: по радио — «Метель»; серия желтых ракет.

Действия руководства и имитационной группы. Руководитель дает сигнал на выдвижение отрядов к рубежу атаки, преодолению препятствий; следит за скрытностью выдвижения играющих, соблюдением ими мер маскировки. Посредники следят за правильностью выдвижения колонн по намеченным маршрутам, оценивают действия играющих при преодолении всех препятствий, уточняют задачу отрядам на атаку.

Имитационная группа обозначает указками и другими условленными знаками препятствия. Дымовыми шашками имитирует химическое нападение противника; периодически взрывпакетами имитирует огонь артиллерии противника, холостыми выстрелами — огонь автоматов и пулеметов, имитирует очаги пожаров.

Действия играющих. Отряды в предбоевых порядках начинают выдвижение к рубежу атаки, преодолевают препятствия:

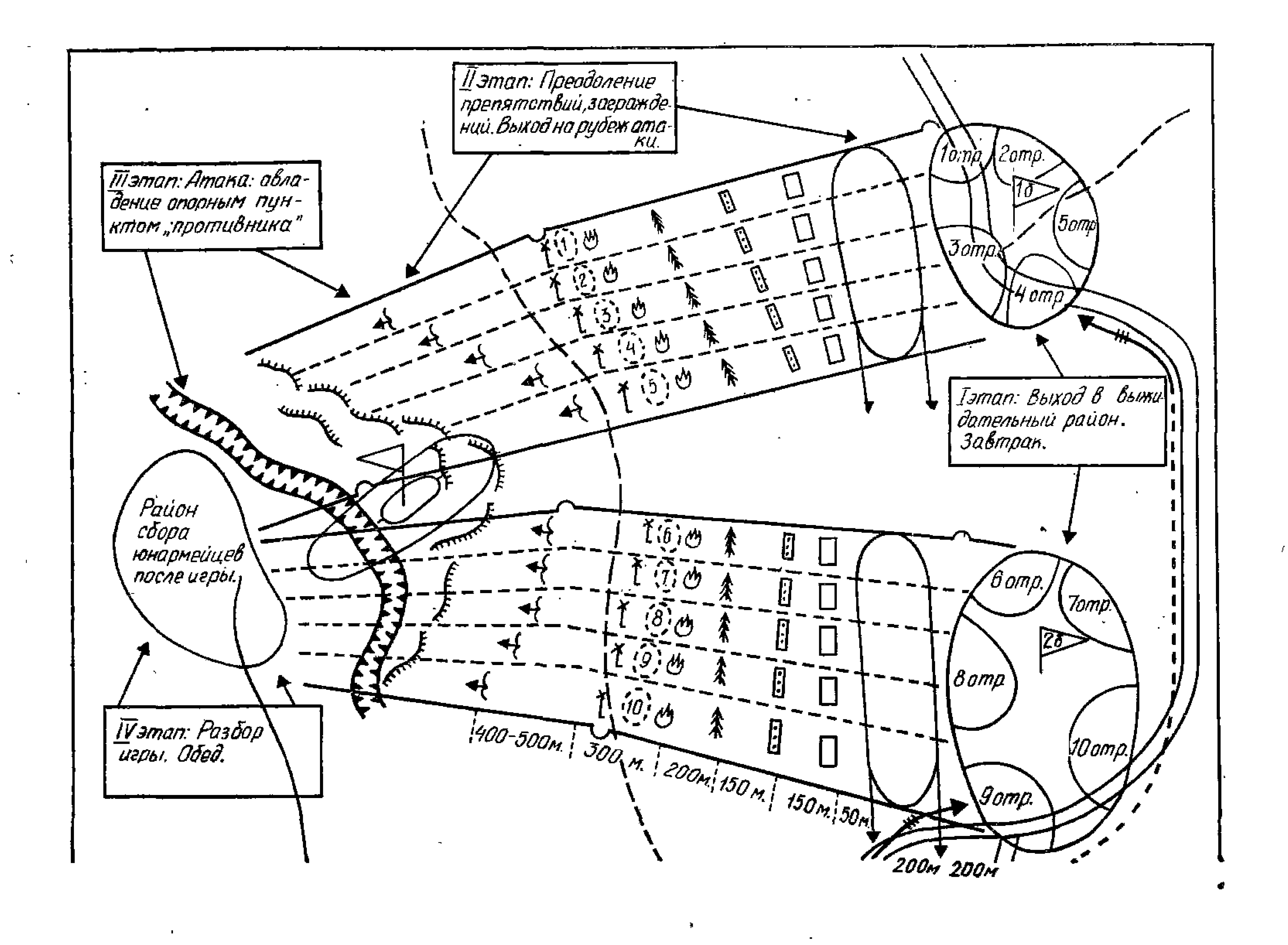
1. Зараженный участок шириной 200 м. Обозначается указками и дымами. При подходе к границе зараженного участка командир отряда докладывает посреднику. Посредник дает разрешение на его преодоление. Командир отряда подает команду «Газы». Отряд преодолевает зараженный участок в противогазах. Оценка: отряд преодолел препятствие за 8 мин (и менее), получает 0 штрафных баллов (шб); за 9 мин — 1 шб; 10 мин — 2 шб; свыше 10 мин — 10 шб.

2. Частичная специальная обработка. При подходе к рубежу специальной обработки, обозначенному указками, командир отряда подает команду «К частичной специальной обработке приступить!». Юнармейцы подручными средствами (вода, тампоны) производят в течение 10—15 мин частичную спецобработку вооружения, снаряжения, открытых участков тела. Санитары по указанию посредника оказывают помощь пораженным. За нарушение последовательности спецобработки или действий санитаров отряду начисляется 3 шб.

3. Минно-взрывные заграждения. Ширина участка 20 м. Обозначается указками и установкой учебных мин ТМ-46. На преодоление участка отряду отводится 3 мин. При подходе отряда к минному полю командир отряда ставит задачу на проделывание прохода. Саперы с помощью миноискателя обнаруживают и обезвреживают мины, обозначают указками проход и докладывают командиру. Командир отряда дает команду на преодоление заграждения по проделанному проходу. Отряду, выполнившему задачу правильно и в срок, — 0 шб; отряду, не выполнившему этого условия, засчитывается 5 шб.

4. Завал. Имитируется сооружением завала из жердей и веток. Командир отряда выбирает направление обхода препятствия. Отряд стремительно обходит завал. За нерешительные и неуверенные действия отряд получает 3 шб.

5. Очаги пожаров. На направлении каждого отряда имитируется



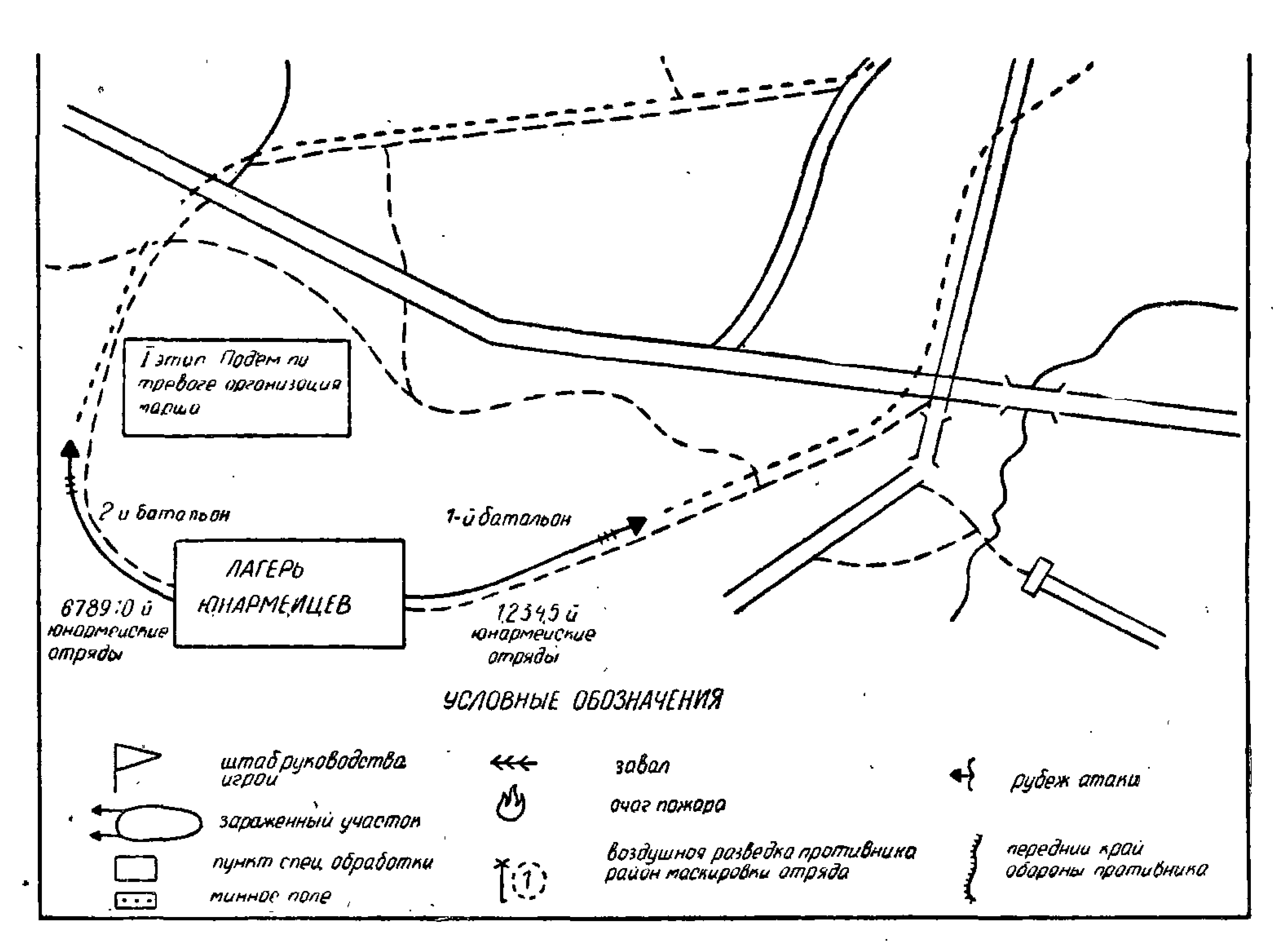


Рис. 1. Общий замысел игры «Прорыв»

один очаг пожара. Его ликвидируют пожарные отряда в течение 2 мин. Отряд, успешно справившийся с заданием, получает 0 шб; отряд, не справившийся с данным заданием, получает 3 шб.

6. Из штаба поступает сообщение о предпринятии противником воздушной разведки. Отряды юнармейцев по команде командира «Воздух!» должны тщательно укрыться и замаскироваться. Отряд, не выполнивший этого условия, получает 3 шб. Преодолев все препятствия, юнармейцы развертываются в цепь и занимают исходное положение для атаки.

3-й этап. Атака и уничтожение противника на переднем крае обороны и в ближайшей глубине, овладение опорным пунктом.

Время и основные сигналы управления. 10.20—11.40. Для начала атаки: по радио — «Ветер»; серия зеленых ракет; голосом — «В атаку!». Для окончания игры: по радио и голосом — «Отбой»; серия красных ракет.

Действия руководства и имитационной группы. Руководитель, убедившись, что все отряды заняли исходные положения для атаки, подает сигнал атаки. Посредники следят, чтобы атака была дружной и стремительной с криком «Ура!», за правильностью действий отрядов, чтобы во время перебежек велся интенсивный огонь по переднему краю обороны противника, оценивают действия отрядов, следят за соблюдением участниками игры мер безопасности.

Имитационная группа имитирует огонь с переднего края и из глубины обороны противника.

Действия играющих. По команде командиров отряда «В атаку!» юнармейцы цепью, ведя огонь на ходу, стремительно атакуют передний край обороны противника, с криком «Ура!» врываются в его расположение, продолжают движение в глубину обороны, на высоте устанавливают свой красный флаг, преследуют противника.

По сигналу «Отбой» прекращают боевые действия.

4-й этап. Разбор игры. Митинг участников игры на высоте 112,0 у ДОТа — памятника Герою Советского Союза А. Типанову. Обед.

Время и основные сигналы управления. 12.00—13.00. Повторяется сигнал по радио и голосом «Отбой»; серия красных ракет.

Действия руководства и имитационной группы. Руководитель игры принимает доклады от командиров отрядов, заслушивает посредников, определяет отряд-победитель в каждом батальоне, проводит тщательный разбор игры, дает оценку действиям играющих, поощряет победителей, организует митинг и определяет порядок возвращения участников игры в расположение школы (лагеря).

Имитационная группа снимает средства имитации.

Действия играющих. Участники игры поотрядно собираются в районе сбора. Командиры отрядов проверяют наличие всех юнармейцев, снаряжение, игровой инвентарь, организуют выпуск боевых листков, приготовление горячей пищи в полевых условиях, докладывают руководителю об окончании игры. Участвуют в митинге у памятника А. Типанову.

Возвращение участников в расположение школы (лагеря) по особому плану.

Руководитель использует план-конспект при подготовке ребят и посредников к игре с тем, чтобы ориентировать их во всех условиях предстоящей деятельности.

Разумеется, если игра на местности несложна (преследование, поиски спрятавшегося и т. п.), то от руководителя не требуется составления плана-конспекта. Такую игру руководитель может кратко объяснить без предварительной подготовки, осмотрев с играющими место игры перед ее началом.

Подготовка играющих. Важным моментом при организации игры, сопутствующим ее успеху, является предварительная подготовка участников игры, которая заключается в разъяснении содержания и правил игры и в проведении бесед или занятий, имеющих прямую связь с предстоящей игрой. Во время этих занятий (бесед) ребятам разъясняются вопросы, не предусмотренные школьной программой: задачи и обязанности разведчиков, сторожевых постов, секретов, способы передвижения на поле боя, ориентирования, определения расстояния, наблюдения и маскировки, приводятся примеры подвигов советских воинов в годы Великой Отечественной войны.

Например, перед играми с применением компасов, движением по азимуту желательно предварительно провести занятия на темы «Устройство компаса и его применение в военном деле», «Движение по азимуту». Эти занятия помогут уточнить и расширить представления ребят о воинском труде. После них повышается интерес и активность школьников в таких играх, как «Встречный маршрут», «Флаг на высоту» и др. Знания и умения, приобретенные на занятиях, ребята творчески применяют в игровых действиях. Беседа на тему «Подвиги советских разведчиков в годы Великой Отечественной войны» будет способствовать успеху игр «Поиск», «Три отряда», «Прорваться в тыл» и др.

В конце каждого такого занятия или беседы надо напоминать ребятам о необходимости соблюдать в игре ряд обязательных требований, направленных на воспитание дисциплинированности, настойчивости, инициативности, решительности и смелости.

При этом следует иметь в виду, что школьники иногда неправильно понимают смысл слов «решительный», «смелый» и применяют такие действия, которые могут по-

влечь за собой в ходе игры печальные последствия: необдуманно, без расчета бросаются на препятствия, преодоление которых неминуемо приводит к травматизму; допускают грубость, физическое воздействие на противника, не обращаются вовремя (сознательно скрывают) за медицинской помощью при травмах, повреждении кожного покрова тела и т. п.

Для воспитания решительности и смелости нужно строго соблюдать правила игры, уметь в сложной обстановке, требующей выбора между несколькими возможными способами выполнения задачи, в ограниченное время принять самое разумное решение и использовать наиболее целесообразный способ действий. При этом, если необходимо, надо идти на оправданный риск: преодолеть боязнь быть выведенным из игры (проиграть), отвлекая противника, пожертвовать собой в интересах победы своего отряда и т. п. Смелость и решительность связаны со способностью брать на себя ответственность за свои действия и готовностью ответить за них перед своими товарищами.

Можно рекомендовать изучение со школьниками специальной «Памятки участнику военно-спортивной игры». Основные положения «Памятки» сводятся к следующему:

«Настойчиво овладевай знаниями, необходимыми для успешных действий в игре.

Проявляй максимальное внимание в игре. Твердо помни поставленные перед тобой задачи.

Играй честно. Строго соблюдай правила в любой игре и удерживай от нарушений правил других ребят.

Будь дисциплинированным. Беспрекословно выполняй указания руководителя игры, посредников, командиров отрядов.

Играй смело, инициативно. В игре проявляй сметку, выдумку, изобретательность. Не теряйся в трудные минуты.

Настойчиво добивайся победы. Действуй решительно, с расчетом.

Вовремя выручай товарища, находящегося в затруднительном положении. Честь отряда — твоя честь.

Умей пожертвовать своими интересами, если это необходимо для того, чтобы победил твой отряд.

Ни в коем случае не делай никаких движений или какой-либо сигнализации флажками у полотна железной дороги.

В игре соблюдай осторожность. Необдуманным движением, шумом и разговорами не выдавай себя противоположной стороне. Используй всякое прикрытие для маскировки.

Внимательно осматривай местность, изучай, запоминай местные предметы, чтобы при движении назад ты знал, куда идти, и в необходимых случаях мог описать дорогу другому.

Двигайся всегда только по укрытым местам. Если же тебе необходимо перейти открытое место, то сначала внимательно осмотри его, нет ли где засады, а лишь после этого быстро перебегай.

Поддерживай беспрерывную связь со своим командиром и с товарищами, действующими рядом с тобой. Ни в коем случае до конца игры не оставляй порученного тебе поста.

Не пререкайся с товарищами. Не смейся над проигравшими. Не допускай грубости. Споры, насмешки и грубость всегда ведут к ссорам и расстраивают хорошую игру. Помни: в игре твои противники — это друзья, товарищи [1].

Победишь — не зазнавайся, будешь побежденным — не унывай».

Выполнение указанных в «Памятке» требований (доработанных в соответствии с местными условиями) повышает интерес у школьников к игре и соответствует воспитанию у них коллективизма, дисциплинированности.

Очень важно хорошо объяснить школьникам содержание и правила игры. Это во многом определит ее успех. Чем больше продумано внутреннее содержание игры в целом, чем точнее поставлена цель и связанные с ней частные задачи, чем точнее указаны условия и правила, чем яснее они доведены до ребят, ими осознаны, тем больше ценность всей игры для воспитания играющих. Но при этом нужно иметь в виду, что сообщение слишком

[1] На разъяснение этого положения педагог обращает особое внимание, так как, иногда, увлекаясь сражениями, отдельные ребята теряют контроль за своими действиями, допускают бестактность по отношению к противнику. Опыт показывает, что противоположные стороны в игре (противников) целесообразно называть «синими» и «зелеными», «северными» и «южными» и т. п.

многих подробностей снижает у ребят интерес к игре, отрицательно сказывается на проявлении в ней инициативы. Поэтому ознакомление с содержанием игры должно быть предельно кратким, правила же игры изучаются подробно.

Очень наглядным получается объяснение игры на заранее оборудованном ящике с песком. На ящике с песком можно также повторять и анализировать наиболее характерные положения уже проведенных на местности игр. Иногда для наглядности можно продемонстрировать некоторые моменты игры с одним-двумя (или небольшой группой) школьниками.

Объяснить правила игры лучше заблаговременно с помощью хорошо составленной схемы. При этом следует сообщить необходимые сведения из уставов и наставлений Советских Вооруженных Сил, чтобы участники смогли продумать все детали подготовки к игре, выяснить непонятные вопросы и иметь время для составления подробного плана действий, подготовки необходимого инвентаря, разработки мероприятий, позволяющих перехитрить противника, строго соблюдая правила.

Руководитель определяет основную задачу игры, указывает, за что присуждается победа, сообщает условия присуждения очков, вывода из игры, определяет границы участка, способы подачи сигнала для начала игры: свистком, флажком, ракетой, выстрелом (если нужно, продемонстрировать практически). Объясняет правила поведения во время игры, что можно делать и чего нельзя, как можно поступать, от каких действий воздержаться.

Правила достигают своей цели только тогда, когда они ясны, точны и кратки, легко понимаются и закрепляются в памяти. Они должны быть целесообразными и обеспечивать не слепое подчинение, а разумное следование им.

При подготовке военно-спортивной игры важно правильно разделить участников игры на отряды (отделения, взводы). При этом надо учитывать, что во всех военно-спортивных играх имеется элемент соревнования. Поэтому при разделении играющих на отряды рекомендуется не разбивать классы, пионерские звенья, а вводить их в игру как уже готовые, сформированные отряды (подразделения). Эти отряды будут значительно больше заинтересованы в победе, чем смешанные, составленные из школьников различных классов, пионерских звеньев, созданные только на время игры. Если понадобится, можно несколько перестроить игру с тем, чтобы в ней могли принять участие классы, пионерские звенья в полном составе или же команды, выделенные классами.

Опыт всесоюзных пионерской и комсомольской военно-спортивных игр «Зарница» и «Орленок» свидетельствует о том, что оправдал себя принцип формирования юнармейских отрядов из школьников одного класса. Это укрепляет структуру класса в целом, способствует сплочению ребят в дружный работоспособный коллектив.

Следующим не менее важным этапом является распределение обязанностей, определение командиров отрядов, отделений. От правильного выбора командира, который должен находиться в центре внимания играющих, нередко зависит ход игры и ее интерес. Подвижный, ловкий и находчивый играющий, выполняя роль командира, вносит в игру задор, оживление, увлекает всех остальных. Вялый, малоподвижный и безынициативный командир не сможет сделать игру живой и увлекательной и нередко снижает интерес к хорошей игре. Застенчивым тоже следует поручать роль командиров или давать ответственные задания, чтобы постепенно воспитывать у них чувство уверенности в своих силах, инициативу, смелость, решительность. Однако, определяя таких школьников командирами, нужно заботиться о том, чтобы не поставить их в затруднительное или смешное положение перед товарищами, если назначенные сразу не смогут хорошо справиться со своей ролью.

Существуют самые разнообразные приемы распределения ролей в военно-спортивных играх.

При организации военно-спортивных игр часто практикуется распределение ролей на общем собрании (класса, пионерского отряда, дружины, комсомольской организации, юнармейских подразделений). Этот способ основан на активности школьников, отражает их желание. Ребята, руководствуясь содержанием игры, сами решают, кому в какой роли действовать в игре. Это стимулирует самостоятельность и инициативу школьников, воспитывает у них способность к самостоятельности в поступках. Выбранные же командиры, разведчики, стрелки, связисты, санитары и др. чувствуют ответственность перед коллективом за свои действия. Этот способ наиболее эффективен, когда педагог умело, тактично направляет вы-

бор ребят с учетом воспитательных целей, которые он ставит в игре, и индивидуальных качеств ребят.

Подготовку участников к игре нужно заканчивать выдачей инвентаря для игры и контролем за выполнением всех указаний руководителя.

Подготовка инвентаря для игры. Для успешного проведения игр на местности необходимо заблаговременно подготовить макеты оружия, трещотки, сигнальные флажки, вехи, указатели, знамена отрядов, нарукавные повязки или другие отличительные знаки. Изготовление пиротехнических средств, холодного и огнестрельного оружия категорически запрещается.

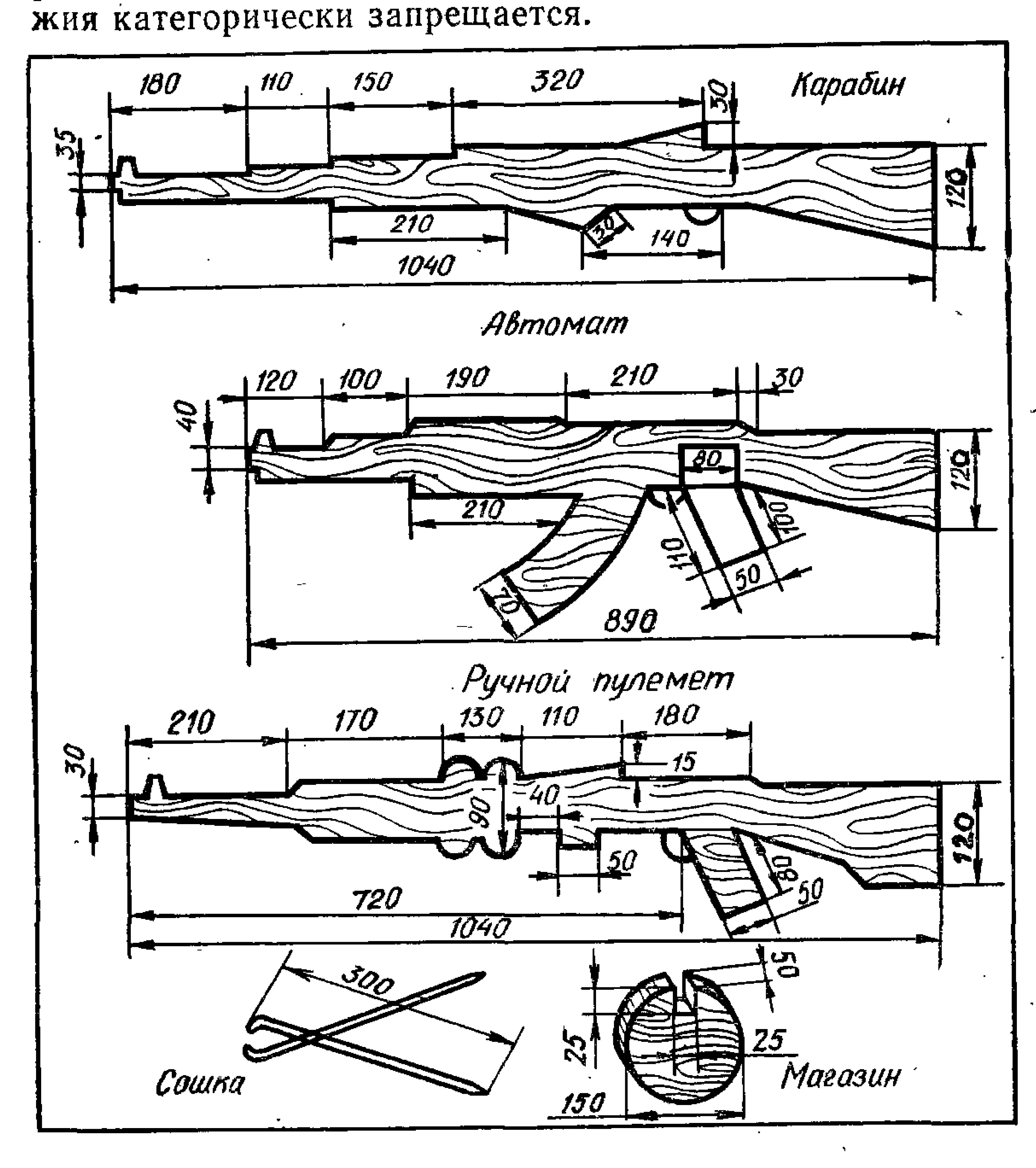


Рис. 2. Макеты оружия для игр

Особое внимание обращается и на изготовление макетов стрелкового оружия, оно должно внешне напоминать оружие, состоящее на вооружении Советской Армии. К сожалению, это непременное условие в практике проведения игр на местности с подростками очень часто нарушается. В руках у ребят нередко можно видеть макеты образцов оружия далекого прошлого. На рисунке 2 показаны макеты карабина, автомата и ручного пулемета, получивших широкое распространение в положительной практике организации военно-спортивных игр в наших школах.

Если школа имеет военных шефов, то следует просить их выделить для игры имитационные средства: взрывпакеты, сигнальные ракеты, дымовые шашки, холостые патроны (средства имитации применяются только взрослыми с учетом необходимых мер безопасности). Все это оживляет игру, делает ее более увлекательной, порождает детскую боевую романтику. В подготовке инвентаря должны активно участвовать сами ребята, что имеет большое воспитательное значение, так как в процессе работы ребята расширяют и закрепляют знания по общеобразовательным и военным дисциплинам, приобретают трудовые навыки, к сделанному своими руками инвентарю они относятся бережно и учатся ценить труд других.

Руководитель и посредники принимают все необходимые меры, чтобы ребята не приносили никакого оружия из дома и не применяли в играх охотничьих ружей, пневматических винтовок, пришедшего в негодность и случайно найденного боевого оружия и боеприпасов.

4. ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ И ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ, РАЗБОР ИГРЫ

Мало хорошо, всесторонне и тщательно подготовить игру, нужно в ходе ее умело руководить коллективом играющих. Осуществляя руководство непосредственно ходом, развитием игры на местности, действиями школьников в ней, педагогу приходится решать многие вопросы: организация начала игры; осуществление непрерывного наблюдения за играющими коллективами из различных пунктов на всех этапах игры; руководство посредниками, командирами, отдельными играющими; управление темпом и общей подвижностью игры и др. От того, как решаются эти вопросы, во многом зависит и успех игры.

В руководстве военно-спортивной игрой нет мелочей, здесь важны все детали этого процесса. Анализ передового опыта школ, пионерских лагерей убеждает нас в необходимости строгого соблюдения организатором игр некоторых методических рекомендаций, способствующих успеху начала и хода игры на местности.

Руководитель должен быть пунктуальным и начинать игру точно в назначенное время. Если предусмотрено неодновременное вступление в игру действующих сторон (отрядов) или неодновременный их выход в район игры, то время рассчитывается и выдерживается для каждой стороны свое. Недооценка точного расчета в игре иногда может сорвать замысел руководителя.

Игра должна проходить в назначенном руководителем районе местности. Действующие отряды разводятся на заранее определенные исходные позиции.

Особое внимание руководитель обращает на поддержание строгой дисциплины в процессе игры и всячески поощряет инициативу, смелость, стремление перехитрить противника, например имитацией ложных огневых точек, совершением маневра в тыл или во фланг противника, созданием отвлекающих шумов, подачей ложных сигналов, за исключением сигналов, применяемых руководителем для управления игрой, и т. п. В то же время надо строго пресекать, вплоть до удаления из игры, малейшую недисциплинированность, непослушание посредникам и назначенным командирам, грубость, нарушение установленных правил и границ района игры.

Очень важно воспитывать у ребят сознательное отношение к игре, разъясняя им, что только тогда можно получить настоящее удовлетворение победой, когда успех заслужен и каждый участник добросовестно выполнял все правила игры и честно вел себя по отношению к товарищам, а спорные вопросы разрешались руководителем и посредниками.

При использовании макетов оружия надо следить за тем, чтобы обращение с ними было бережное и применялись они по назначению.

Для развития у ребят боевых качеств нужно обращать внимание на то, как играющие ведут себя на территории противника, как они используют окружающую местность для маскировки, перемещаются на поле боя, преодолевают открытые места и т. п. Результаты своих наблюдений можно использовать в беседе с ребятами при разборе игры, воспитывая у них стремление действовать так, как придется действовать в действительной боевой обстановке.

Если в игре используются взрывпакеты, дымовые шашки, сигнальные ракеты, стрельба холостыми патронами, их нужно применять тактически грамотно и строго соблюдать меры предосторожности. Следует иметь в виду, что неудачное применение взрывпакета может привести к серьезным травмам. Дымовые шашки при горении имеют высокую температуру и нередко воспламеняются, что при небрежном обращении и при отсутствии строгой дисциплины играющих может вызвать пожар на окружающей местности.

Надо постоянно следить за тем, чтобы игра не была грубой и опасной, не превращалась в драку и не вела к порче одежды и инвентаря, к потере имущества. Руководитель обязан категорически запрещать играющим применять действия, способные вызвать травмы.

Руководство игрой обеспечивает ее успех при условии, если оно активно. Руководителю игры и посредникам во всех случаях необходимо сохранять спокойствие и требовательность, подбадривать ребят, переживать вместе с ними острые моменты. Организаторы игры призваны быть беспристрастными в оценке действий ребят. В связи с этим, разрабатывая правила игры, руководитель должен четко определить, как, когда и за какие действия оцениваются весь отряд или отдельные участники. В любой игре на местности действия участников должны оцениваться.

Система оценок за действия участников может быть различной. Чаще она представляет собой сумму штрафных очков за ошибочные действия отряда и отдельных участников на всех этапах игры. Подсчет очков лучше вести, используя специальный лист оценок. При описании содержания игры под кодовым названием «Операция «Зубр» мы приводим «Лист оценок отряда» (см. с. 130). Такой лист в различных вариантах можно успешно применять во многих играх на местности.

Место для руководителя игрой надо выбрать так, чтобы оно не демаскировало играющих и не облегчало победу одной из сторон. Руководитель игры и посредники должны строго соблюдать меры маскировки, служить для

всех ее участников примером серьезного отношения к игре.

Останавливать игру можно только в исключительных случаях: при грубом нарушении правил, при несчастных случаях и при обнаружении признаков утомления играющих: учащенное дыхание у большинства из них, бледность у отдельных участников, рассеянное внимание, недостаточное проявление настойчивости в достижении цели. Более быстрая, чем обычно, утомляемость играющих — основной признак чрезмерной нагрузки.

Игра прекращается подачей установленного сигнала в том момент, когда поставленные игровые задачи выполнены и одна из действующих сторон вышла победителем. Игру без победителя заканчивать не следует.

После сигнала, оповещающего окончание игры, необходимо собрать ребят в заранее назначенном месте, построить, произвести проверку, неявившихся разыскать, после чего приступить к разбору игры.

Перед тем как определить победителя, надо спросить мнение посредников и выслушать их замечания. В случае неясности в определении победителя можно сделать это в конце разбора игры.

Между окончанием игры и началом разбора желательно предоставить ребятам небольшой перерыв, в течение которого они обменяются мнениями, поспорят, сумеют затронуть важные вопросы.

Подведение итогов, разбор игры имеют большое воспитательное значение. Поэтому в работе руководителя не должно быть ни одного случая, когда бы проведенная игра не разбиралась совместно с ребятами, не подводились ее итоги.

Разбор игры лучше проводить на месте, в районе ее проведения.

При разборе игры руководитель дает оценку коллективу за организованность и дисциплину, за товарищескую сплоченность, согласованность действий, за проявленную инициативу, смекалку, военную хитрость, за хорошую подготовку к игре. Можно разобрать конфликты, возникшие во время игры.

Особенно важно при этом подчеркнуть, что́ именно одних привело к победе, а для других послужило причиной поражения. Необходимо показать положительные стороны и недостатки в действиях не только отряда в целом, но и отдельных играющих. Целесообразно поощрить отличившихся.

Подведя итоги, руководитель должен обобщить высказывания участников игры и обосновать присуждение победы тому или иному отряду.

Возвращаться после игры в школу (пионерский лагерь) желательно в строю с песней. После удачно проведенных игр ребята, как правило, находятся в приподнятом, возбужденном состоянии, они охотно поют военно-патриотические песни, а песня сплачивает коллектив, порождает патриотические чувства у ребят, вдохновляет их на хорошие дела.

Для закрепления итогов игры следует выпустить специальный номер боевого листка, стенгазеты или фотобюллетеня, посвященного проведенной игре. В выпуске стенгазеты принимают активное участие все ребята. Наглядное закрепление итогов игры помогает им продолжительное время находиться под впечатлением пережитого. Воспитательное значение игры повышается.

Руководитель игры также подводит итоги и своей работы. Для совершенствования методики проведения военно-спортивных игр на местности целесообразно вести дневник.

СОДЕРЖАНИЕ И ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГР НА МЕСТНОСТИ

Изложенные в книге игры предназначены для учащихся I—X классов. Они могут послужить основой при разработке военно-спортивных игр на местности применительно к местным условиям. С учетом возрастных особенностей учащихся игры разделены на группы: для учащихся I—III, IV—VI, VII—VIII, IX—X классов.

Однако опыт показывает, что нередко одни и те же игры на местности можно делать увлекательными и доступными для учащихся различных возрастов, регулируя нагрузку, увеличивая или уменьшая время на игру, упрощая или усложняя правила и задачи, уменьшая или увеличивая количество заданий, препятствий и район игры, применяя различный инвентарь (учебное оружие, средства имитации, приборы, топографические карты, технические средства связи и др.). Поэтому организатору военно-спортивных игр на местности независимо от того, с какой категорией учащихся он работает, целесообразно ознакомиться с содержанием всех игр, описанных в данном разделе книги.

1. ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ I—III КЛАССОВ

На параде

Цель игры заключается в развитии у ребят расторопности, внимания, умения держать себя в строю, соблюдать дисциплину.

Участвуют в игре 10—12 человек. На ровной площадке (лесной поляне) проводят прямую линию и выстраивают вдоль нее ребят в одну шеренгу. По команде руководителя «Разойдись!» играющие разбегаются по площадке, а затем по команде «Отделение, в одну шеренгу — становись!» все быстро становятся в строй. Тот, кто стал в строй последним или при построении разговаривал, делает шаг назад и выбывает из игры. Ребята, умышленно мешающие товарищам строиться, также выводятся из игры. Повторяют игру несколько раз (5—6). Выигрывают ребята, оставшиеся в строю до конца игры.

Эту игру можно варьировать. Вместо одного отделения соревнуются два или три во главе с командирами. Выигрывает отделение, в котором к концу игры сохранилось в строю больше ребят.

Отделение может строиться не в одну, а в две шеренги, при этом меняется и команда: «Отделение, в две шеренги — становись!».

Успеху игры будет способствовать беседа, проведенная с ребятами накануне, когда руководитель разъяснит значение строя для советских воинов и ознакомит ребят с основными положениями Строевого устава Вооруженных Сил Союза ССР.

Опоздал — шаг назад

В игре участвуют 10—12 человек. На земле проводят две параллельные линии на расстоянии одного шага одна от другой. На первой линии выстраивают в одну шеренгу ребят по росту. По команде «Разойдись!» играющие разбегаются по площадке, после чего подается команда «Становись!».

Кто станет в строй последним, тот делает шаг назад, на вторую линию.

Затем повторяют игру. Опоздавшие становятся все время на вторую черту. Выигрывают ребята, оставшиеся на первой линии после проведения игры раз пять-шесть.

Север, юг, восток и запад

Играют 10—20 человек. Играющие строятся в две шеренги и размыкаются на один шаг. По компасу или солнцу нужно указать играющим стороны горизонта: север, юг, восток и запад. Затем громко назвать какую-нибудь

сторону горизонта, например север. Ребята должны быстро и четко сделать поворот, став лицом к северу.

Кто ошибется и повернется не туда, куда указал руководитель, или плохо выполнит поворот, тот получает штрафное очко.

Руководитель называет другие стороны горизонта, играющие делают повороты. Выигрывает тот, кто получил меньше штрафных очков.

Бег за флагами

Играющие разбиваются на два отделения во главе с командиром. Каждому отделению присваивается цвет флага.

Каждый участник игры запоминает, в каком он отделении и какой цвет его флага. Затем отделения расходятся по площадке. Как только руководитель поднимает флажок вверх, в стороны, отделение должно быстро построиться правым флангом в сторону, указанную флажком, так, чтобы каждый оказался на своем месте. Построение происходит по команде командира отделения «Отделение, в одну шеренгу (в две шеренги) — становись!».

Выигрывает отделение, которое быстрее выстраивается.

Ловкий переход

Над неглубокой ямой (рвом, канавой) с песком неподвижно закрепляется бревно. Участники становятся на противоположных сторонах ямы, идут по бревну навстречу друг другу и, встречаясь на середине, стараются разойтись, применяя для этого различные способы.

Победителями считаются отдельные пары, выполнившие поставленную задачу, или команды, имеющие большее количество благополучных переходов.

Подхвати знамя

Число играющих 10—15 человек. Приготавливают шест длиною около 2 м с флажком на конце — знамя.

Чертят на земле круг диаметром 8—10 шагов, ставят ребят по кругу, лицом к центру. Руководитель становится в центре круга и придерживает рукой знамя. Затем

быстро называет кого-нибудь из играющих и отпускает древко. Названный руководителем участник игры должен подбежать и подхватить знамя прежде, чем оно упадет на землю. Если ему это удается, то он назначается знаменосцем, становится на место руководителя игры и получает право на вызов следующего товарища, если же знамя упало, то играющий, не успевший подхватить его, получает одно штрафное очко и возвращается туда, где стоял.

Игра продолжается до тех пор, пока все играющие не будут вызваны по одному или по два раза (смотря по тому, как будет условлено), чтобы подхватить падающее знамя.

Выигрывают те ребята, которые не получили штрафных очков.

Потерянный предмет

Место для игры лучше выбрать в лесу или среди кустарника. Два-три участника игры уходят на 400—600 м вперед и прячут какой-нибудь предмет: макет оружия, полевую сумку, конверт, компас и т. п. На своем пути они оставляют разные знаки: стрелки на земле, сломанные веточки, зарубки на земле около деревьев, отодранный мох на деревьях и т. п. Эти знаки помогут найти спрятанный предмет. Руководитель рассказывает участникам о знаках, указывает район игры и подает сигнал. Играющие направляются на поиски предмета. Кто первый найдет предмет, тот победитель.

Замри на месте

Вариант 1. По установленному сигналу руководителя все участники игры должны замереть на месте и не делать никаких движений в течение 30—60 с, если даже в это время кого-нибудь и будут кусать комары или мошки. Все, кто выполнит это требование, признаются победителями.

Вариант 2. Отряд следует врассыпную за руководителем шагом, бегом или переползая. Время от времени руководитель поднимает руку вверх или дает какой-либо звуковой сигнал и, остановившись, поворачивается кругом. Все должны замереть на месте и не двигаться 30—

60 с, если даже в это время кто-нибудь и оказался в неудобном положении или поставил ногу в лужу.

Поиск флага

Игру лучше проводить после снегопада, запорошившего старые лыжные следы. Игра начинается на опушке леса или на поляне; участники игры делятся на отделения.

Посредник уходит вперед, запутывая и заметая свои следы, и прячет где-либо в лесу флажок, но не зарывая его в снег, а привязывая к дереву или устанавливая на снегу так, чтобы его можно было увидеть с 10—20 шагов. Спрятав флажок, посредник уходит в сторону и другой дорогой возвращается к опушке.

По следам посредника направляются на поиски флажка все участники игры.

Выигрывает отделение, первым отыскавшее флажок.

Снять часового

В игре развиваются у ребят острота слуха, умение двигаться бесшумно. Игра проводится у дерева или вехи. Вокруг разбрасываются сучья, шишки, опавшие листья, бумага и т. п. Число играющих может быть до 15 человек.

Одному из играющих завязывают глаза и ставят его часовым на пост у дерева. Остальные образуют круг диаметром в 20—25 м.

Часовой находится в центре этого круга.

Играющие по одному приближаются к посту. Кому удастся коснуться дерева или часового рукой, тот сменяет часового. Если часовой услышит шорох, то он командует: «Стой!» — и указывает рукой в направлении шороха. Если часовой угадывает правильно, то выдавший себя шорохом выходит из игры.

Руководитель игры находится там, откуда удобнее наблюдать за играющими.

Умей маскироваться

Игра проводится на пересеченной местности с высокой травой или кустарником.

Вариант 1. Руководитель игры из числа ребят назначает наблюдателя, приказывает ему завязать глаза и дает сигнал, по которому ребята разбегаются в разные стороны и прячутся.

Через 40—60 с руководитель подает второй сигнал, после которого наблюдатель снимает повязку, осматривает местность и называет всех обнаруженных играющих.

Выигрывает тот, кого обнаружили последним, или отделение, большинству ребят которого удалось остаться незамеченными.

Вариант 2. Разведчики делятся на две команды, возглавляемые командирами. Первая команда вместе с руководителем находится вне района игры. Вторая по сигналу приступает к маскировке. При этом разрешается согласовывать свои действия с товарищами, оказывать друг другу помощь, маскироваться по отдельности или группами, в ходе игры незаметно перемещаться с места на место, уклоняться от приближающегося противника.

Через 10—15 мин по сигналу руководителя первая команда отправляется на поиски второй. Затем они меняются местами. Выигрывает команда, которая обнаружит больше разведчиков.

Руководитель следит за тем, чтобы ребята одной команды не видели, как маскируются разведчики другой стороны.

Успеху игры будет способствовать беседа руководителя о значении и способах маскировки, умения применяться к местности в боевой обстановке.

Я тебя вижу

Игра проводится в поле, поросшем травой. Играющие делятся на два отряда. Один отряд уходит на расстояние 150—200 м и, используя камни, деревья, кусты, канавы, неровности почвы, маскируется. В это время другой отряд стоит к нему спиной. По команде участники игры поворачиваются кругом и в течение 3—5 мин ведут наблюдение за полем.

За каждого обнаруженного из отряда противника наблюдатели получают по одному очку. Потом отряды меняются ролями. Выигрывает отряд, набравший наибольшее количество очков.

Перед началом игры руководитель разъясняет ребятам порядок деления поля наблюдения на рубежи — ближний, средний и дальний, а также порядок ведения наблюдения и доклада.

Останься незамеченным

Число играющих до 20 человек. На местности с густой травой и кустарником на расстоянии 100—150 м от места нахождения группы играющих устанавливается флажок. Около него находится руководитель. Играющие по команде ползут к флажку, стараясь остаться не замеченными руководителем. Кто будет обнаружен, тот выбывает из игры. Через некоторое время руководитель дает свисток, по которому все остальные поднимаются. Победителем объявляется тот, кто оказался ближе всех к флажку.

Передвигайся скрытно

Руководитель в лесу или в поле, поросшем густой травой, кустарником, ставит играющим задачу — скрытно следовать за наблюдателем, назначенным из числа ребят, в указанной полосе на расстоянии 50—60 м. Время от времени наблюдатель останавливается, оборачивается и смотрит назад и в стороны, кто из играющих будет им замечен, тот пристраивается к руководителю игры. Так делается до тех пор, пока не останется один незамеченный, он и будет победителем. Наблюдатель делает остановки по своему усмотрению.

Руководить игрой помогает посредник, который следит за тем, чтобы ребята не нарушили границы полосы движения и следовали за наблюдателем на установленном расстоянии.

По следу

В игре участвуют 2—3 отделения (звена).

Руководитель указывает командирам отделений маршрут, старт, пункт сбора и ставит задачу.

Командиры отделений рассказывают своим бойцам, какие следы они будут оставлять на пути движения на траве, деревьях, кустах, снегу (рассыпать опилки, обрезки бумаги, разбрасывать ветки).

По сигналу командиры уходят по своим маршрутам. Через 15 мин по следам командиров отправляются все отделения одновременно. Руководитель и посредники следуют сзади и следят за правильностью передвижения отделений. Выигрывает отделение, не сбившееся с пути и быстрее других собравшееся к своему командиру в пункте, указанном руководителем.

Если позволяет местность, маршрут может быть кольцевым. Зимой игра проводится на лыжах.

Борьба за вымпел

Число играющих 20—30 человек. Они делятся на два равных отряда во главе с командирами. Игра проводится в редком лесу, заросшем кустарником. Хорошо, если выбранный для игры участок пересекает проселочная дорога, просека, канава или тропинка, которая делит его примерно на две равные части.

Каждый отряд имеет свои знаки отличия на руке или спине и вымпел, который устанавливают так, чтобы он был виден на расстоянии 20—30 м.

Руководитель игры распределяет обязанности: одни — разведчики, другие — охраняющие, и ставит перед ними задачи:

— разведчикам проникнуть на участок противника, найти вымпел и перенести его на свою территорию;

— охраняющим задержать разведчиков, не дать похитить вымпел.

Разведчик выводится из игры, если к нему коснулся противник (запятнал). Побеждает отряд, который первым сумел перенести вымпел противника на свою территорию. Если ни одному из них этого сделать не удалось, выигрывает отряд, запятнавший большее число разведчиков противника.

Взрыв огневой точки

В игре участвует 10—15 человек. Часть играющих скрытно располагается на холме или на небольшом возвышении, подступы к которому затруднены и хорошо видны защитникам. Это огневая точка. Вокруг нее в десяти шагах воткнуты в землю флажки. Остальные участники игры занимают исходное положение вдали от огне-

вой точки и получают задание взорвать ее: забросить внутрь ограниченного флажками пространства не менее 5 противотанковых гранат в виде пакетов или мешочков с опилками, шишками или другим не очень тяжелым грузом. Обсудив план действий, нападающие начинают разными способами приближаться к огневой точке. Заметив кого-либо из них, защитники громко называют фамилию наступающего или указывают, где он находится. Замеченный выбывает из игры. Это может сопровождаться звуком хлопушки или трещотки. Нападающие выигрывают, если хотя бы один из них останется в игре и выполнит к определенному руководителем сроку (20—30 мин) задание.

За «языком»

Игра проводится в безветренную погоду, когда стемнеет и малейший шум или треск сломанного сучка выдаст разведчика. Играющие, вооруженные макетами оружия, двигаются осторожно, либо пригнувшись, либо ползком, не производят никакого шума. Ходить во весь рост нельзя: на фоне ночного неба темную фигуру человека можно легко заметить.

Игру можно проводить на любом участке местности. Руководитель назначает из числа участников трех ребят, которые направляются на участок, где предполагается провести игру, и там в разных местах прячутся. Им разрешается передвигаться с места на место.

Через 15 мин остальные участники следуют в район игры, чтобы отыскать «языка» и, незаметно подкравшись, захватить. На выполнение этой задачи дается 30 мин.

Игра считается законченной и задача выполненной, если будут обнаружены и захвачены все ребята, изображающие «языка».

Ночной поиск

Игра проводится в сумерки. Участвуют два равных отряда по 15—20 человек. В каждом отряде 5 человек — часовые, остальные разведчики.

В лесу выбирают две поляны, расположенные на расстоянии 200—300 м одна от другой. Заняв поляны, отряды получают от руководителя по десять маленьких

флажков из белой бумаги: для одного отряда — квадратные, для другого — треугольные. Их развешивают по одному на кустах и деревьях вокруг поляны невысоко от земли.

Игра начинается по звуковому сигналу. Разведчики стараются незаметно пробраться на поляну противника, снять у него как можно больше флажков и принести их в свой лагерь.

Часовые, охраняющие поляну, нападают (пятнают) и выводят из игры замеченных разведчиков противника.

Уберечь флажки нелегко: каждому часовому в начале игры приходится охранять два флажка, находящиеся не так близко один от другого, да и разведчики противника стараются различными способами отвлекать внимание часового, чтобы легче было унести флажок.

Однако и задача разведчиков не проста: надо не только на глазах у часового похитить флажки, но и пробраться на свою поляну. Подходя к ней, можно столкнуться с разведчиками противника и быть выведенным из игры.

По истечении 30 мин подается сигнал окончания игры.

Побеждает отряд, добывший большее количество флажков у противника.

2. ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ IV—VI КЛАССОВ

Смотр строя и песни

Отряд юнармейцев в полном составе выстраивается в две шеренги. Командир отряда докладывает о готовности отряда к смотру.

Жюри оценивает: ответ на приветствие; дисциплину строя; внешний вид участников строя в целом и соблюдение ранжира; построение в одношереножный строй; перестроение из одной шеренги в две; повороты в движении; движение строевым шагом; исполнение песни.

Для пионеров — юнармейцев игры «Зарница», кроме того, оценивается выполнение пионерских ритуалов: правильное расположение в строю и действия при выполнении команд флангового, барабанщика и горниста; движение отряда под барабан и горн («Походный марш»); речевки и пионерские песни; подача сигнала горном «Сбор» (вместо команды «Становись!»), а барабанщиком — «Под знамя».

Каждый член жюри оценивает все действия юнармейцев по пятибалльной системе, с точностью до десятых. Эти оценки складываются и делятся на число членов жюри с точностью до сотых. Лучшим является отряд, набравший большее количество очков. За каждого отсутствующего без уважительных причин юнармейца из общей суммы очков, полученных отрядом, вычитается одно очко.

Отделение — к бою!

Для игры создается несколько отделений, которые во главе с командиром двигаются в колонне по одному в указанном направлении. У каждого на рукаве порядковый номер. По сигналу руководителя игры командир подает команду: «Отделение, на такой-то предмет — к бою!» или «Отделение, за мной — к бою!». Отделение бегом развертывается в цепь (рис. 3), ложится, примe-

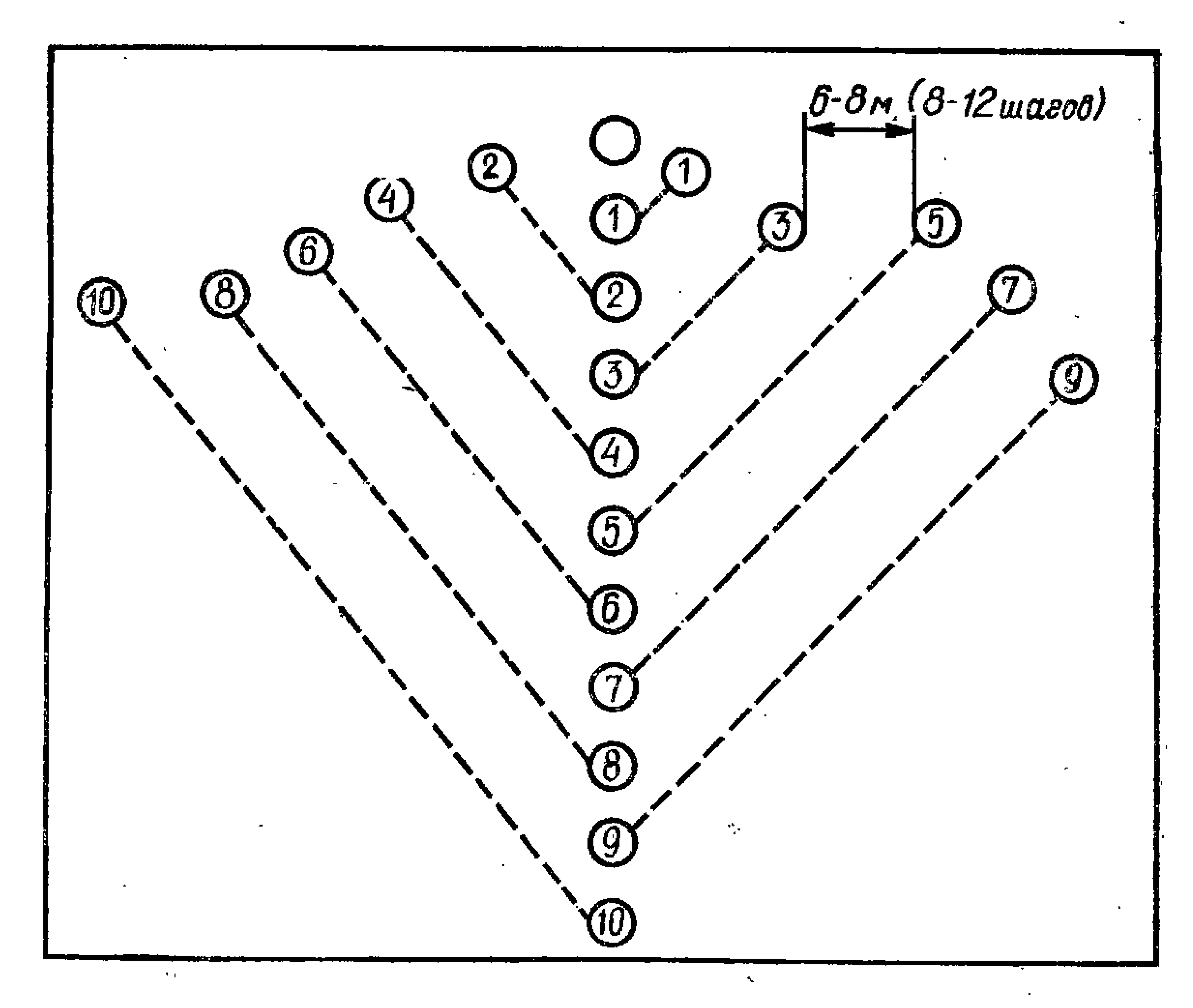


Рис. 3. Развертывание отделения в цепь

няясь к местности, четные номера слева, нечетные справа от командира — на расстоянии 6—8 м друг от друга.

Выигрывает отделение, которое быстрее и правильнее развернулось в цепь и изготовилось для ведения огня.

Игру можно усложнить. Например, поставить задачу перед участниками на передвижение отделения в цепи на указанный рубеж перебежками (переползанием) вперед или назад.

Бег на ориентир

В игре участвуют 20—30 человек, которые делятся на два-три отделения во главе с командирами. Перед отделениями ставится задача — по сигналу руководителя преодолеть расстояние 300—600 м до видимого с места старта ориентира за возможно меньшее время. При этом руководитель стремится подбирать такую пересеченную местность, чтобы ориентир во время бега играющих то и дело скрывался из виду за складками местности, кустарником и другими предметами.

Играющим представляется право самостоятельно выбирать порядок движения, направление маршрута и способы преодоления встречающихся препятствий, оказывать помощь товарищам.

Выигрывает отделение, которое первым в полном составе достигнет ориентира и по команде своего командира четко построится в одну (две) шеренги.

Подносчики боеприпасов

В поле или на лужайке отмечается флажками стартовая линия и в 25 м от нее — финиш.

Для игры каждый отряд должен иметь макеты автоматов и два патронных ящика массой по 8 кг.

Играющие делятся на две равные команды по 4—6 человек и выстраиваются на стартовой линии в 5—10 м одна от другой. По сигналу руководителя играющие обеих команд с автоматами ползут по-пластунски к линии финиша, волоча за собой патронный ящик. По пути ребята могут передавать ящик друг другу, тянуть его вдвоем и даже втроем.

Не разрешается высоко поднимать голову, отделять при переползании локти от земли, вести разговоры.

За нарушение правил участники штрафуются очками, а команде засчитывается штрафное время — 10 с за каждое очко. Выигрывает команда, первая доставившая боеприпасы на линию финиша и имеющая меньше штрафных очков. Игру можно усложнить или упростить: увеличить или уменьшить количество ящиков на команду.

Наблюдатели

Игра проводится с целью развития у ребят наблюдательности, подготовки их к более сложным играм.

В ходе игры ребята соревнуются в быстроте и точности решения разнообразных задач на местности, поставленных руководителем.

За каждое правильное решение задачи (ответ на вопрос) играющему засчитывается очко. Играющие могут представлять руководителю ответы в письменной форме или сообщают ему устно, но так, чтобы не было слышно другим.

Примерные задачи:

— осмотреть небольшой участок местности и правильно ответить на три вопроса, касающихся особенностей этого участка и происходившего на нем. Например: «По каким приметам на участке можно определить направление сторон света?», «Кто недавно, до тебя, побывал на этом участке?», «Что из местных предметов выделяется на участке?»;

— внимательно изучить указанный руководителем небольшой участок местности, вернуться на сборный пункт и по памяти нанести замеченные предметы (ориентиры) на заранее изготовленную схему участка;

— вернувшись на только что покинутое место, заметить, какие изменения произошли на нем.

Примерные вопросы:

Какое число обозначено на километровом столбе у переезда через железную дорогу?

Сколько телеграфных столбов и поворотов было на пройденной дороге?

Какой породы деревьев больше встретилось на дороге?

Сколько животных мы встретили? Каких?

Сколько окон, дверей, ступенек было у дома, мимо которого мы прошли?

Сколько пролетов имеет мост на восточной окраине села?

Какого цвета крыша у самого высокого дома, сколько он имеет этажей?

Руководитель может выслать на 10—15 м одного из играющих, который делает несколько движений: наклоняется, срывает цветок, отрывает сучок от ветки и т. п. Все остальные играющие с места, указанного руководителем, подмечают все то, что делает их товарищ.

Побеждают участники, сделавшие большее количество правильных наблюдений и набравшие наибольшее количество очков в течение всей игры.

Саперы

Для игры выбирается полоса шириной 200—300 м, покрытая травой, редким кустарником. Заблаговременно в ней устанавливается 30—40 мин, которые образуют минное поле. В качестве мин используются пустые консервные банки или небольшие деревянные чурки. Мины закапываются, тщательно маскируются, наружу выводятся лишь короткие бечевки — усики.

Мины устанавливаются полосой в два ряда по стандартной схеме (рис. 4).

В игре принимают участие два отделения (звена) по

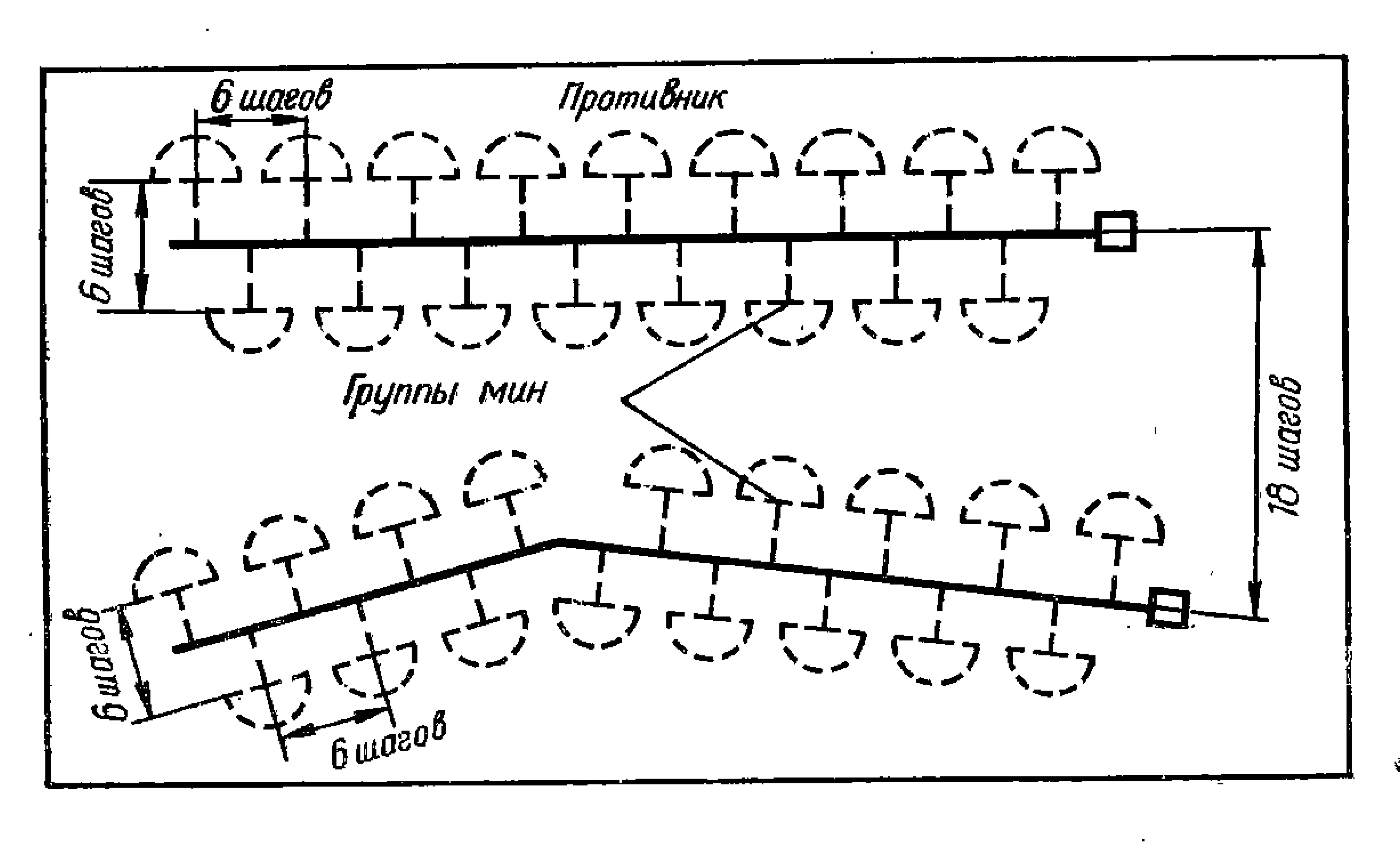


Рис. 4. Схема двуполосного минного поля

10—15 человек. Перед игрой они занимают исходные положения на противоположных флангах минного поля. По сигналу руководителя участники игры, двигаясь навстречу друг другу, стараются обнаружить все установленные мины. Выигрывает обнаруживший большее количество мин.

Игра может быть усложнена. Например, вместо однополосного минного поля создается двуполосное, с расстоянием между полосами 15—20 шагов. В игре могут применяться миноискатели.

Каждому отряду ставится задача разминировать одну полосу. Выигрывает отряд, который быстрее разминирует поле и обнаружит больше мин за определенное руководителем время.

Найди и изучи следы

Руководитель, двигаясь по маршруту, задает участникам игры различные вопросы, касающиеся оставленных следов людей, животных, машин. Каждый изучает след, а затем отвечает на вопрос. Победителем считается тот, кто дал больше удачных ответов.

Примерные вопросы:

В какую сторону проехал велосипедист?

Груженая или порожняя автомашина здесь недавно проехала?

Пробежал или прошел здесь человек?

Что делали на этом месте наши ушедшие вперед товарищи?

По каким признакам можно определить сейчас близость селения?

Продолжая движение, руководитель предлагает внимательно присмотреться к окружающей местности. Пройдя 300—500 м, он оставляет играющих на месте, а сам возвращается прежним путем к исходному пункту и по дороге оставляет различные следы, например, кладет на землю маленькие ветки, надламывает сук дерева, разбрасывает сорванные листья и т. п. Такие отметки делаются в 12—15 местах. Их лучше записать.

Придя к исходному пункту, руководитель дает сигнал, по которому играющие отправляются в обратный путь. Каждый должен обнаружить оставленные руководителем знаки.

Когда все ребята соберутся к исходному пункту, им даются листки бумаги и предлагается записать, какие знаки были обнаружены по дороге.

Выигрывает тот, чей список окажется наиболее полным.

Необычный шум

Двое или трое участников игры скрываются в лесу, в кустарнике и т. п. Остальные прислушиваются к звукам. Уловив необычный в данной обстановке шум, производимый ушедшими, каждый должен определить происхождение звука.

Перечень звуков заблаговременно составляется руководителем, например, время от времени стучать палкой о дерево, ломать сухие сучья, трясти дерево (куст), стучать металлическими предметами, подражать крику птицы или животного, тереть пробкой о стекло, копать окоп, отбрасывать лопатой землю в сторону и т. д.

Производить звуки, не указанные в перечне и не в последовательности, указанной руководителем, запрещается.

Чья возьмет!

В игре может участвовать до 30 человек. Из больших комьев снега складывается башня высотой не менее 1,5 м. Примерно на высоте 80 см она протыкается насквозь палкой и в отверстие продевается толстая длинная веревка, к ее концам привязываются палки, которые должны находиться по обе стороны башни, на одинаковом расстоянии от нее, равном 1—1,5 м.

Играющие делятся на два отряда. Отряды становятся один против другого так, что башня разделяет их. Все играющие берутся за веревку. По сигналу оба отряда одновременно начинают тянуть в противоположные стороны. Более сильный отряд перетянет своих противников, и палка с их стороны упрется в башню. При дальнейших усилиях башня свалится в сторону отряда-победителя.

Точное донесение

В игре участвуют две-три равные команды.

На площадке намечаются по числу команд параллельные линии в 8—10 м одна от другой. На каждой из

3 Заказ 1474

линий через 10—15 м устанавливаются флажки или колышки. Команды располагаются в цепь. Каждый юнармеец ложится у своего флажка, командиры стоят на правом фланге цепи. Руководитель игры вызывает к себе командиров и зачитывает им донесение, например: «Синие» в составе роты форсируют реку в районе села...» Командиры возвращаются на свою линию и по сигналу руководителя быстро подбегают к близлежащему юнармейцу из своей команды, ложатся рядом с ним и передают ему донесение, тот таким же образом передает его следующему и так до левофлангового. Выигрывает команда, чей левофланговый первым правильно передаст донесение руководителю. Донесение может сдаваться руководителю в письменной форме.

Игру можно усложнить. Например: командиры получают донесение зашифрованным или написанным телеграфной азбукой. Играющие не перебегают, а переползают на получетвереньках или по-пластунски.

Метатели дротика

Метание дротика (толстого прута) длиной 1 м в цель-плетенку из хвороста 80×80 см, укрепленную на стойках.

Метание производится стоя с расстояния 10—15 м от мишени.

Если дротик воткнулся в плетенку, метателю засчитывается 10 выигрышных очков; если попал в мишень плашмя или не закрепился в плетенке, метатель получает 1 штрафное очко. В случае промаха — 3 штрафных очка.

Победителем считается тот, кто имеет лучший счет (штрафные очки вычитаются из выигрышных).

Невидимая цель

Для игры начертить на земле пять концентрических кругов, наибольший из них диаметром 1,5 м. Каждый круг пометить цифрой от большего к меньшему. Подготовить пять учебных гранат и переносный щит на стойках.

Отсчитать от края цели пять шагов и провести черту. Это будет линия огня, отсюда участникам игры предстоит бросать гранаты в цель.

В игре могут принять участие 10—15 человек, которые к началу состязания становятся за линией огня.

Предложите ребятам сначала испытать свою меткость в стрельбе по видимой цели, чтобы приноровиться к броскам и набить руку.

После этого приступите к самому сложному — метанию по невидимой цели.

Для того чтобы мишень была невидимой, она закрывается подготовленным щитом. Его ставят посредине между передним краем мишени и линией огня.

Каждому участнику игры разрешается сделать пять бросков. Попадание в наименьший круг дает мечущему 5 очков. Попадание в остальные круги — соответственно: 4, 3, 2 и 1 очко.

Победа присуждается тому, кто наберет наибольшее количество очков.

Игру можно вести, разбившись на два отряда. Сначала мечут играющие одного отряда, потом — другого.

Штурм крепости

На небольшой возвышенности строится крепость из снежного кольцевого вала высотой до 1 м. Диаметр кольца до 15 м. Посредине крепости возвышается снежная фигура. Играющие разделяются на два отряда: один, составляющий $^1/_3$ всех играющих, обороняется, располагаясь в крепости, а другой наступает. До сигнала он находится в 50 м от крепости. Бой ведется снежками.

По сигналу нападающие идут в атаку, подходят как можно ближе к крепости и, бросая снежки, стараются попасть в ее защитников. Каждый, в кого попал снежок, выбывает из игры. Защитники крепости также бросают снежки, стараясь вывести из игры как можно больше нападающих. Игра заканчивается, когда крепость взята и сбита снежная фигура или когда будут выведены из игры все участники одного из отрядов. Крепость разрушать не разрешается.

Руководитель должен следить, чтобы играющие не бросали обледеневшие снежки и не метились в лицо.

Умей ориентироваться

Для игры необходимо иметь два компаса и двое часов.

Перед тем как приступить к игре, руководитель объясняет ребятам правила и способы ориентирования на местности, т. е. определения своего положения по отношению к сторонам горизонта и окружающим предметам по карте, при помощи компаса, по солнцу и часам, по звездам, растительности и другим признакам.

Для ориентирования при помощи компаса нужно положить его так, чтобы стрелка свободно вращалась, тогда темный ее конец укажет, где север. Если вы стоите лицом к северу, то сзади будет юг, справа — восток, слева — запад.

Для игры отряд разбивается на две группы и составляются пары, в которые от каждой группы выделяется по одному человеку. Руководитель ставит задачу первой паре — определить стороны горизонта по деревьям. Второй паре — по солнцу, третьей — по часам, четвертой — по компасу, пятой — по пням и т. д.

Каждая пара определяет стороны горизонта с разных мест.

В каждой паре отмечается, кто быстрее и правильнее определит стороны горизонта. Ему засчитывается очко. Выигрывает та группа, которая наберет больше очков.

Азимут

Перед началом игры нужно напомнить юнармейцам правила определения азимута по ориентирам с помощью компаса.

Игру следует проводить на местности, изобилующей отдельными деревьями, кустами, телеграфными и километровыми столбами и другими предметами.

Руководитель разбивает играющих на группы по количеству имеющихся компасов и выдает компас, лист чистой бумаги, карандаш, линейку и ставит задачу — определить азимуты трех или четырех ориентиров, измерить шагами расстояние до каждого ориентира и начертить на листе бумаги их расположение, проставить азимуты и расстояние до каждого из них.

Побеждает группа, которая точнее и быстрее выполняет задачу.

Игру можно усложнить, предложив, например, в ограниченное время составить схему ориентиров.

Быстрее доставить пакет

Руководитель выбирает участок местности и намечает в зависимости от количества групп, принимающих участие в игре, 2—3 маршрута.

Маршрут нужно выбирать так, чтобы он был удобен для движения и на нем чаще встречались хорошо наблюдаемые ориентиры. Затем составляется схема движения по каждому маршруту, на которой обозначаются отрезки пути для движения играющих по азимуту, ориентирам и по обозначенному флажками, ветками, засечками на деревьях и другим признакам. Маршрут делится на участки, определяются азимут и расстояние в шагах от каждого ориентира и на схему наносятся условные знаки.

Прибыв в исходный пункт, руководитель разбивает отряд на две группы, вручает каждой из них пакет, схему маршрута, компас и ставит задачу — быстрее доставить пакет в штаб. Первый отрезок пути — 500 м — участники проходят по азимуту, второй — 1 км — по ориентирам и третий — 500 м — по обозначенному на схеме ломаному маршруту. С каждым отрядом направляется посредник, который наблюдает, чтобы отряды следовали строго по маршруту.

По команде группы занимают места на старте. Движение начинается одновременно и идет параллельно, на расстоянии 200—250 м между группами. Выигрывает та группа, которая первой вручит пакет посреднику, находящемуся на конечном пункте.

Встреча разведчиков

Участники разбиваются на два равных отряда разведчиков, по 10—12 человек в каждом во главе с командирами.

Игра проводится на местности, покрытой редким лесом, кустарником, высокой травой и по возможности ограниченной с боковых сторон полем, рекой или дорогой. Посредники разводят отряды на расстояние не менее полукилометра один от другого. Каждый отряд выбирает себе место для штаба, намечая его флажком, укрепляемым на древке высотою 1—1,5 м, так, чтобы его можно было увидеть за 50—60 м.

По условному сигналу оба отряда начинают тихо и скрытно продвигаться навстречу друг другу — где ползком, где короткой перебежкой, используя для укрытия пни, бугорки, кустики, ямки.

Задача играющих — пробраться к штабу противника, оставшись не замеченным другой стороной, и обнаружить хотя бы одного разведчика из группы противника. В конце игры каждый разведчик докладывает посреднику о замеченных им разведчиках противника. Побеждает тот, кто успешно выполнит оба требования.

Чтобы доклады разведчиков были точными и не возникало споров, действительно ли видел и того ли, кого называет, отряды до начала игры и, конечно, в секрете от противника устанавливают для каждого разведчика какой-либо необычный головной убор, отличающий его от других; у одного — венок из желтых цветов, у другого — из белых ромашек, третий обкрутит себе голову полотенцем наподобие чалмы, четвертый наденет фуражку козырьком назад, пятый повяжет голову платком и прицепит в виде пера зеленую ветку и т. п. Тут ребятам придется пофантазировать. Отличительные знаки разведчиков своего отряда посредник записывает. Когда играющий другого отряда, достигнув штаба противника, доложит посреднику о тех, кого он встретил в пути, он будет называть не имена играющих, а их отличительные знаки. Например: «Видел двоих, у одного венок из зеленых листьев, у другого фуражка надета козырьком назад».

Посредник проверяет по записи, есть ли такие, и делает пометку: такие-то играющие обнаружены там-то.

Командир отряда не идет в разведку вместе со всеми. Отдав необходимые распоряжения своим разведчикам, он в любом удобном для него месте устраивает свой наблюдательный пункт и тщательно маскируется. Правда, он заметит только тех, кто будет проходить вблизи. Многое будет зависеть от того, насколько удачно выбрано место для наблюдательного пункта.

Когда один из отрядов полностью соберется в штабе противника, подается сигнал. После сбора другого отряда подается сигнал окончания игры.

Посредники сводят оба отряда в одно место и выясняют результаты игры. Это можно провести весело. Ведь только теперь ребята смогут узнать, насколько успешно каждый из них справился со своей задачей.

Разведчик получает очко за каждого замеченного им разведчика противника и три очка за обнаружение наблюдательного пункта. Давая сведения о наблюдательном пункте, нужно точно указать его месторасположение.

Разведчик, который сумел пробраться так, что его в пути никто не обнаружил, получает дополнительно пять очков.

Победа в игре присуждается отряду, который наберет большее количество очков.

Оборона моста

В игре участвуют два равных отряда: нападающий и охраны моста.

Вокруг моста флажками обозначают запретную зону (круговую). Задача нападающих — пробраться незамеченными внутрь зоны и на мосту мелом или углем начертить косой крест или зажечь дымовую шашку, что обозначает уничтожение моста.

Отряд, обороняющий мост, располагается за пределами запретной зоны и за флажки не заходит.

Обороняющие мост могут вывести из строя любого из нападающих, коснувшись (осалив) его рукой. Такой игрок направляется в специально отведенное место и остается там до конца игры.

Касаться рукой (салить) защитники моста могут только за пределами границ зоны; нападающий, перешедший границу, уже не может быть выведен из строя.

Задача обороняющих мост — не пропустить к нему противника. Нападающие своими действиями отвлекают защитников моста с тем, чтобы помочь одному из своих товарищей беспрепятственно взорвать мост; если в течение 20—30 мин нападающим не удалось взорвать мост, победа присуждается защитникам моста.

Для игры нужно выбрать такой участок местности, где нападающие имели бы возможность, незаметно маскируясь, подойти к мосту, который можно обозначить несколькими досками.

Размер зоны зависит от числа играющих. Рассчитывать можно так: диаметр зоны в метрах примерно равен числу играющих, обороняющих мост. Очень четко во избежание спора следует обозначить границу зоны.

Во время игры руководитель или посредник должен находиться вблизи моста, чтобы тотчас разрешать все возможные конфликты и обеспечить порядок среди выведенных из игры ребят.

Засада

Играющие делятся на два отряда: один отряд — засада, другой — в два раза больше первого — составляет отряд нападающих. Во главе отрядов ставятся командиры. Все играющие вооружены макетами автоматов, карабинов, пулеметов. Выстрелы имитируются трещотками или хлопушками.

На выбранной местности намечается маршрут наступающего отряда и место засады.

Наступающий отряд выходит на исходный рубеж и получает от руководителя задачу — пройти по намеченному маршруту, обнаружить на пути движения засаду, незаметно приблизиться к ней и захватить ее в плен.

Отряд, обозначающий засаду, заблаговременно прячется в намеченном руководителем месте, не обнаруживая себя, а при угрозе плена незаметно уходит из окружения. Наступающий отряд выигрывает, если полностью окружит засаду.

Участники засады выигрывают, если они сумеют избежать окружения или незаметно выйти из него.

Командир наступающего отряда, получив задачу и схему местности, изучает маршрут, назначает парные дозоры и высылает их вперед и в стороны на расстояние зрительной связи до 250—300 м. Для наблюдения сзади назначается один дозорный.

Внимательно наблюдая за местностью, дозорные осторожно и быстро осматривают каждое возможное укрытие (кустарник, группу деревьев, овраг, канаву и т. п.) и обо всем замеченном немедленно докладывают командиру отряда. Небольшой лес дозорные просматривают, проходя через него и по опушке. В густом лесу обращают внимание на стволы и вершины деревьев, валежник, кусты. Осматривая глубокий овраг, дозорные двигаются по его дну и краям. Ядро отряда следует вдоль одного из краев оврага, поддерживая зрительную связь с дозорным.

Обнаружив засаду, наступающий отряд окружает и захватывает ее.

Засада устраивается обычно на закрытой местности. Из засады следует действовать внезапно. Успех засады зависит от находчивости, инициативы и решительности всех участников игры.

Наступающий отряд может делиться на два отделения.

При наличии дымовых шашек их можно применять, когда наступающий отряд окружает засаду или когда засада начала отход, чтобы под прикрытием дыма ускользнуть из окружения.

Поиск

Время на игру 1,5—2 ч. Для игры выбирается участок пересеченной местности размером 1×1 км, покрытый кустарником, или в лесу. Играющие делятся на два отряда. Причем один из них должен быть в два-три раза больше другого. Больший отряд охраняет важный военный объект. Во главе отряда ставится начальник охраны.

В качестве объекта может служить макет орудия, шалаш и т. п. Его место указывается посредником в центре района игры так, чтобы он был виден со всех сторон с расстояния 75—100 м. Вокруг объекта на удалении 25 м обозначается флажками зона.

Задача охраны — не допустить уничтожения важного военного объекта, захватить производящих поиск до выполнения ими задачи.

Меньший отряд во главе с командиром назначается для проведения поиска. Его задача — разведать важный военный объект, внезапно напасть на него и уничтожить.

Каждый отряд имеет свои опознавательные знаки на одном рукаве и на спине.

Отряд охраны выводится посредником в центр района игры. Отряд, назначенный для поиска, выходит на 10—15 мин позже и сосредоточивается на границе района игры с любой стороны от охраняемого объекта.

Где расположен объект и где исходный район поискового отряда — играющим неизвестно.

В исходных районах посредники вручают начальнику охраны и командиру поискового отряда схемы района игры и письменные боевые распоряжения на охрану объекта и поиск.

Место объекта командиру поискового отряда указывается либо по местным предметам, либо по азимуту.

Начальник охраны выделяет двух человек для непосредственной охраны объекта, на особо важных направлениях и скрытых подступах выставляет секреты из двух человек. Они располагаются на удалении 100—150 м от объекта. Их задача — не выдавая себя, наблюдать за противником и предупреждать охрану о его появлении.

Остальной состав охраны делится на два отделения, которые действуют как патрули по усмотрению начальника охраны. Между секретами, непосредственной охраной и отделениями патрулирования организуется связь по телефону, флажками и др. Примерная схема обороны показана на рисунке 5.

Перед отделениями патрулирования ставится задача — обнаружить и, во взаимодействии с секретами, захватить противника на подступах к объекту.

Для организации обороны объекта дается 30 мин. За это время отряд, назначенный для поиска, изучает местность в районе игры и намечает план предстоящих

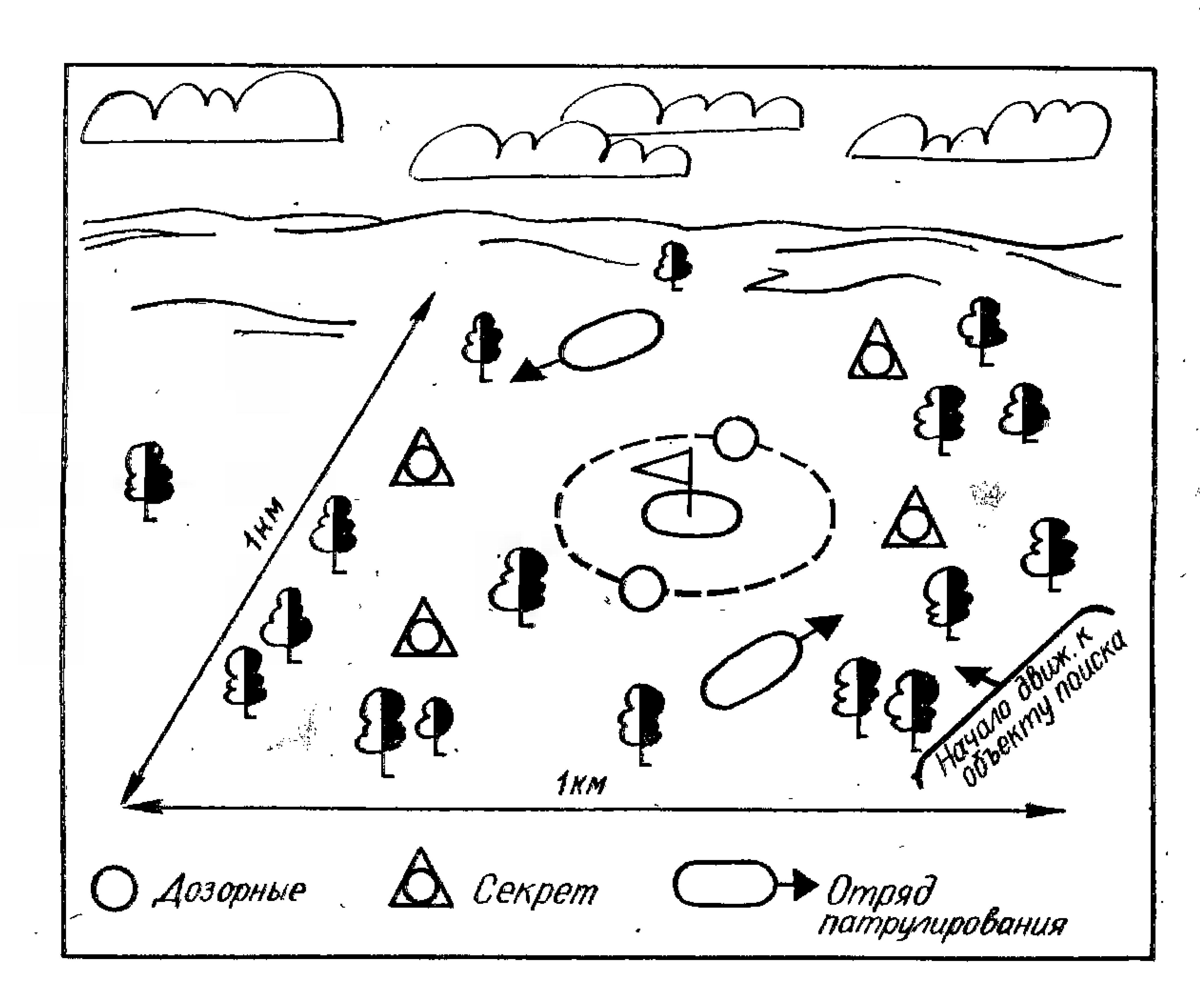


Рис. 5. Примерная схема обороны объекта

действий по разведке и уничтожению объекта. По истечении указанного времени руководитель подает сигнал о начале игры.

Отряд, обороняющий объект, побеждает в том случае, если в течение установленного времени, например 1 ч, не допустит уничтожения объекта или выведет из игры всех разведчиков.

Отряд поиска побеждает, когда хотя бы один играющий прорвется к объекту и уничтожит его, что обозначается поджогом дымовой шашки, зажжением костра, установлением флага и т. п.

Игрой руководят три посредника: один находится у объекта, два других — при играющих отрядах.

В игре соблюдаются следующие правила:

— участники непосредственного охранения входить в обозначенную флажками зону не имеют права, но могут передвигаться вокруг объекта, прятаться, действовать вместе или в одиночку;

— количество секретов не должно быть более четырех, находящиеся в секрете могут нападать на противника и выводить его из игры, отступать и присоединяться к отделениям патрулирования. Отряды патрулирования не должны приближаться к объекту ближе чем на 100—150 м, т. е. до рубежа расположения секретов;

— отряд поиска действует по своему усмотрению: в целом, мелкими группами, в одиночку; может внезапно нападать на секреты и отряды патрулирования и выводить их из игры и тем облегчать себе прорыв к объекту с любого направления. Чтобы вывести противника из игры, нужно сорвать опознавательный знак на руке или спине. Выведенные из игры немедленно направляются к посредникам;

— нападать на разведчиков из отряда поиска, прорвавшихся к объекту в обозначенную зону, запрещается.

При организации игры особое внимание нужно обратить на точное определение границ района игры, границ удаления секретов.

3. ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ VII—VIII КЛАССОВ

Наблюдательный пункт

Для игры юнармейцы делятся на небольшие группы по 3—5 человек во главе с командирами. Каждой группе

присваивается номер. В назначенном месте группы строятся. Руководитель игры коротко объясняет обстановку и ставит перед играющими задачу выбрать в ограниченное время наблюдательный пункт в указанной полосе. Например:

— Противник выбросил десант в таком-то районе (показывает). С этого направления ожидается появление десанта. Для наблюдения за противником (указывается полоса и границы) выбрать на таком-то рубеже наблюдательный пункт. Каждой группе указывается район, время на выполнение задачи. Командирам групп о выполнении задач доложить мне. Я буду находиться здесь (или там-то).

Поставив задачу, руководитель подает сигнал начала игры. Группы одновременно приступают к выбору наблюдательных пунктов. Закончив работу, командир группы приказывает наблюдателям замаскироваться, а сам является к руководителю игры и докладывает ему о выполнении задачи.

По истечении установленного времени руководитель игры совместно с командирами групп обходит наблюдательные пункты, выбранные группами, и определяет победителя. Выигрывает группа, которая в указанное время выбрала такой пункт, который дает возможность наблюдать не только за противником, но и за своими войсками и в то же время укрыт от наземного и воздушного наблюдения.

Группа, не успевшая выполнить задачу в установленное время, выбывает из игры.

Игра пройдет более успешно, если ее руководитель, беседуя с ребятами накануне игры, познакомит их с профессией разведчика. В беседе подчеркнет, что разведчик должен все видеть и слышать, оставаясь незамеченным. Для этого нужно уметь выбирать наблюдательный пункт, соблюдая следующие правила:

— нельзя выбирать наблюдательный пункт вблизи резко выраженных ориентиров на гребнях высот;

— для наблюдения из канавы выбирать такое место, где бы сзади имелась насыпь или куст, тогда головы не будут вырисовываться на фоне неба;

— около местных предметов, таких, как дерево, столб, копна сена, пень, камень и т. п., наблюдательный пункт лучше выбирать с теневой стороны сзади, а на дереве

располагать его у наиболее толстых и суковатых стволов, закрытых густыми ветвями со стороны противника;

— нельзя занимать деревья с гнездами птиц, так как их крики и полеты могут выдать расположение разведчика;

— в огородах наблюдатели располагаются между грядками и маскируются растительностью;

— в кустарнике наблюдательный пункт менее заметен у подножия кустов с их теневой стороны;

— наблюдение из-за забора или с чердака ведется через щели.

Хорошо проиллюстрировать эти советы примерами удачных действий советских разведчиков в Великой Отечественной войне.

Разведай местность

Эта игра, являясь как бы продолжением предыдущей, развивает у ребят наблюдательность, внимание к окружающей местности, умение изучать и оценивать ее.

Наблюдательный пункт выбирается руководителем заранее так, чтобы с него просматривались по возможности все участки назначенной местности впереди и на флангах.

Отряд делится на небольшие группы по 3—5 человек. В каждой группе желательно иметь бинокль или перископ.

Перед играющими ставится задача: изучить впереди лежащую местность, занятую противником, при этом указывается передний край его обороны, границы изучаемого участка (сектора) местности и ориентиры.

На игру отводится 30—40 мин. По истечении указанного времени каждая группа сдает результаты наблюдения в письменной форме руководителю игры. Побеждает группа, наиболее полно изучившая участок местности и правильно оценившая его.

До начала игры руководитель объясняет играющим, что разведка противника ведется с целью сбора и изучения необходимых данных о местности. Основными вопросами ее изучения являются условия обзора, обстрела и маскировки, наличие командных высот, выгодных для расположения наблюдательных пунктов, огневых точек, характер естественных укрытий, скрытых подступов; ус-

ловия передвижения и расположения войск и техники: дороги, мосты, переправы, а также проходимость местности вне дорог, наличие естественных препятствий, наличие и характер ориентиров; населенные пункты, их размеры и планировка, подступы к ним.

Беседуя с ребятами, нужно подчеркнуть, что разведчик должен смотреть придирчиво на все предметы, выделяя те участки, направления, где вероятнее всего могут располагаться такие цели, как наблюдательные пункты, огневые позиции артиллерии, минометов, пулеметов, инженерные сооружения, заграждения. Внимательно просматриваются леса, рощи, кустарники, населенные пункты, балки, овраги, отдельные строения, мосты, перекрестки дорог и т. д.

Руководитель рекомендует играющим сектор наблюдения в пределах видимости разбить на зоны: ближнюю, среднюю и дальнюю (рис. 6). Границы зон устанавливаются по местным предметам. Для облегчения игры они могут указываться руководителем. Наблюдение ведется путем тщательного изучения местности по зонам, начиная с ближней, последовательно от одной границы сектора к другой. Ближняя зона осматривается справа налево; доведя взгляд до левой границы сектора, необходимо вести наблюдения в обратную сторону, слева направо до правой границы сектора. Затем взгляд переносится в

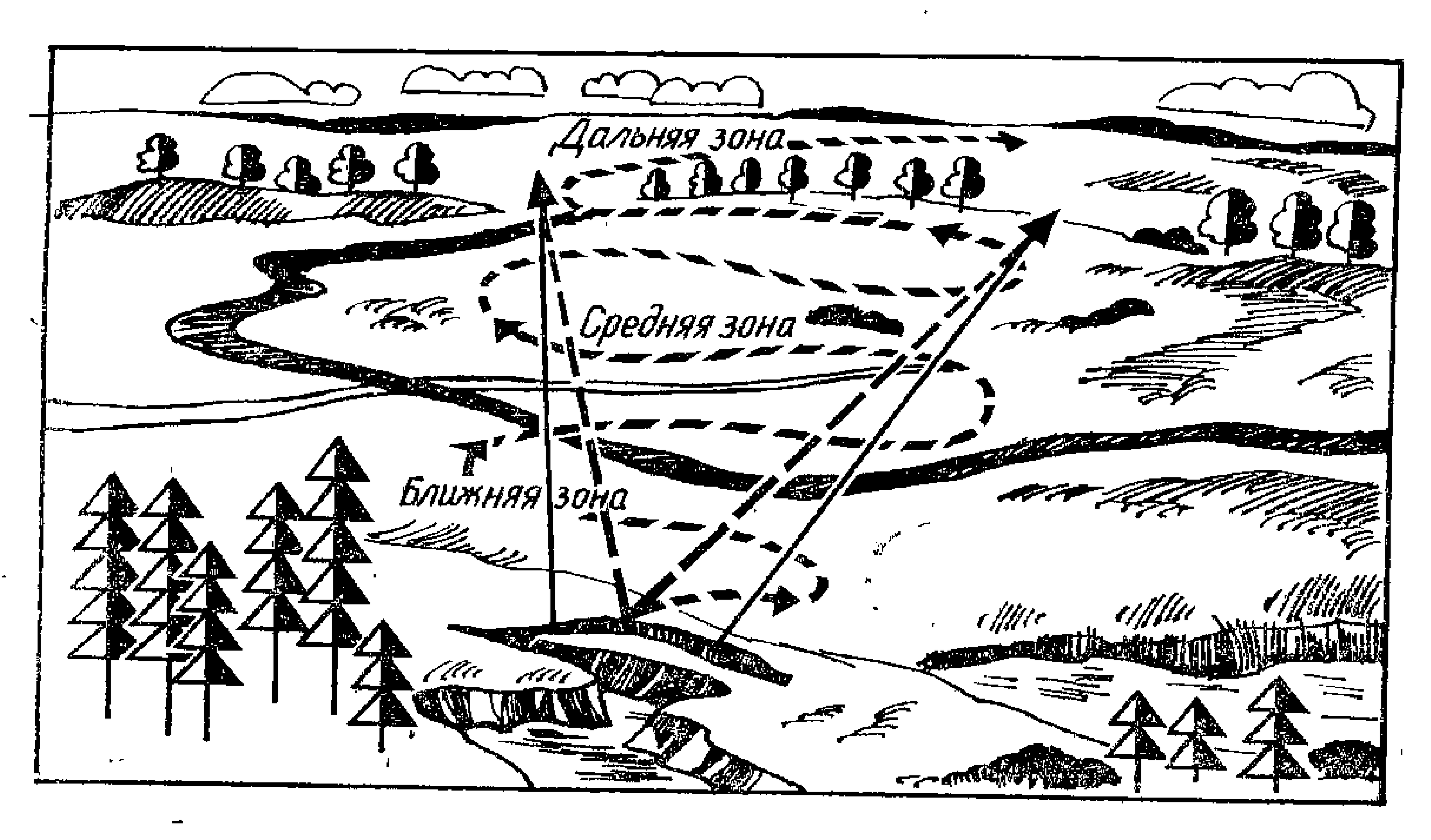


Рис. 6. Деление полосы наблюдения на зоны и порядок осмотра местности

среднюю зону, и осмотр местности продолжается в таком же порядке. Изучив все зоны, наблюдатель переносит взгляд в первоначальную точку ближней зоны и начинает осмотр местности снова.

Игра пройдет с большим интересом, если на изучаемой местности будут заблаговременно поставлены и замаскированы макеты пулеметов, минометов, гранатометов, орудий, ракет и т. п.

Запомни ориентиры

Запомнить все, что встречается на местности, невозможно. Поэтому выбираются лишь места, предметы, чем-либо обратившие на себя внимание человека (ориентиры). Ими могут быть реки, перекрестки дорог, дерево или группа деревьев, указатели дорог, фабричные трубы, отдельные строения и т. д.

Для игры выбирается маршрут протяженностью 1,5—2 км на незнакомой местности. Идя по нему, ребята обращают внимание на ориентиры, особенно в тех местах, где можно легко сбиться с дороги. На протяжении всего пути играющие должны запомнить 6—8 ориентиров. На финише каждый участник игры вспоминает и рисует ориентиры в том порядке, в каком они размещены на местности.

Победителем считается тот, кто больше вспомнит ориентиров и правильно их нарисует.

Измерь расстояние

Игра может проводиться на любой местности, изобилующей различными ориентирами. Руководитель заблаговременно проводит рекогносцировку участка, намечает ориентиры, которые будут использованы при постановке задачи и при выполнении упражнений по измерению расстояния. Затем измеряет все расстояния для контроля при решении задач ребятами во время игры.

Перед игрой ребята определяют длину своего шага, промеривая шагами линию в 200—300 м.

В день, назначенный для игры, отряд прибывает в исходный район и делится на группы по 5—6 человек. Во главе групп назначаются командиры. Руководитель ставит задачи на измерение расстояний различными способами:

а) определить расстояние глазомерно до огневых точек противника. Указывается передний край обороны противника и каждой группе по 2—3 огневые точки — замаскированные макеты орудий, пулеметов и т. п.;

б) измерить расстояние шагами. Указывается каждой группе 2—3 равноудаленных ориентира в направлении, противоположном расположению огневых точек противника;

в) определить расстояние по времени движения. Руководитель указывает играющим, что на преодоление расстояния с места расположения (лагеря, школы) до исходного района потребовалось отряду столько-то минут, средняя скорость движения 5 км/ч. Определить расстояние.

После постановки задач группам руководитель подает сигнал начала игры. Каждая группа измеряет расстояния, составляет краткое донесение с указанием полученных результатов и вручает его посреднику.

Побеждает группа, точнее и быстрее определившая расстояние различными способами.

Определи расстояние по звуку и вспышке выстрела

Игра производится в сумерки. Руководитель заблаговременно выбирает участок открытой местности и определяет места, с которых будет вестись наблюдение и производиться имитация выстрелов. На хорошо видимых высотках намечается несколько точек на различном удалении от места наблюдения, но не далее 1,5 км, и определяется расстояние до каждой из них.

Для имитации выстрелов назначаются 1—2 посредника (из взрослых). Они инструктируются руководителем игры и заблаговременно высылаются на места.

Перед началом игры руководитель напоминает участникам, что скорость распространения звука в воздухе равна 330 м/с, т. е. можно считать 1 км в 3 с. Распространение света — мгновенно. Таким образом, отсчитав по секундной стрелке часов или секундомеру число секунд, истекших с момента вспышки до того момента, когда услышан звук выстрела, можно подсчитать расстояние до стрелявшего оружия. При отсутствии часов наблюдатель в момент вспышки выстрела начинает про себя считать двузначными числами, например, двадцать один, двадцать два и т. д. и заканчивает счет, услышав звук выстрела. Отсчет каждого двузначного числа занимает 1 с.

На игру отводится 15—20 мин, в течение которых посредники производят из различных точек 5—6 выстрелов с интервалом между ними 3—4 мин.

Побеждают юнармейцы, наиболее точно определившие расстояние до точек, откуда производились выстрелы.

Бесшумное движение

В игре развиваются у школьников внимательность, острота слуха, память, умение двигаться бесшумно, осторожно, выдержка.

Игра может проводиться как в светлое, так и в темное время в районе с пересеченной местностью размером 600×200 м. Здесь руководитель игры заблаговременно намечает маршрут длиной 400—600 м, проходящий по различным участкам местности в лесу, по кустарникам или полю, поросшему высокой травой и имеющему различный грунт. Игра будет более интересной, если разведчикам на маршруте придется преодолевать ручей или неглубокую речку.

В игре принимают участие 3 отряда (отделения юнармейцев), из них два — разведчики, им присваиваются номера и во главе каждого назначается командир.

Ребята третьего отряда выполняют роль посредников.

Задача разведчиков отряда № 1 заключается в том, чтобы бесшумно и в ограниченное время преодолеть участок местности, расположенный в непосредственной близости от противника, от его разведывательных постов (рис. 7). Если длина маршрута 500 м, время устанавливается 15—20 мин (из расчета скорости движения 2 км/ч).

Разведчики отряда № 2 ведут разведку подслушиванием. Находясь на постах, они внимательно прислушиваются к звукам, услышав подозрительные звуки или шорохи, разведчики быстро определяют по ним местонахождение противника и докладывают посреднику о том, что противник обнаружен у такого-то ориентира. Свой доклад разведчик может сопровождать звуком трещотки. Посредник проверяет правильность доклада.

4 Заказ 1474

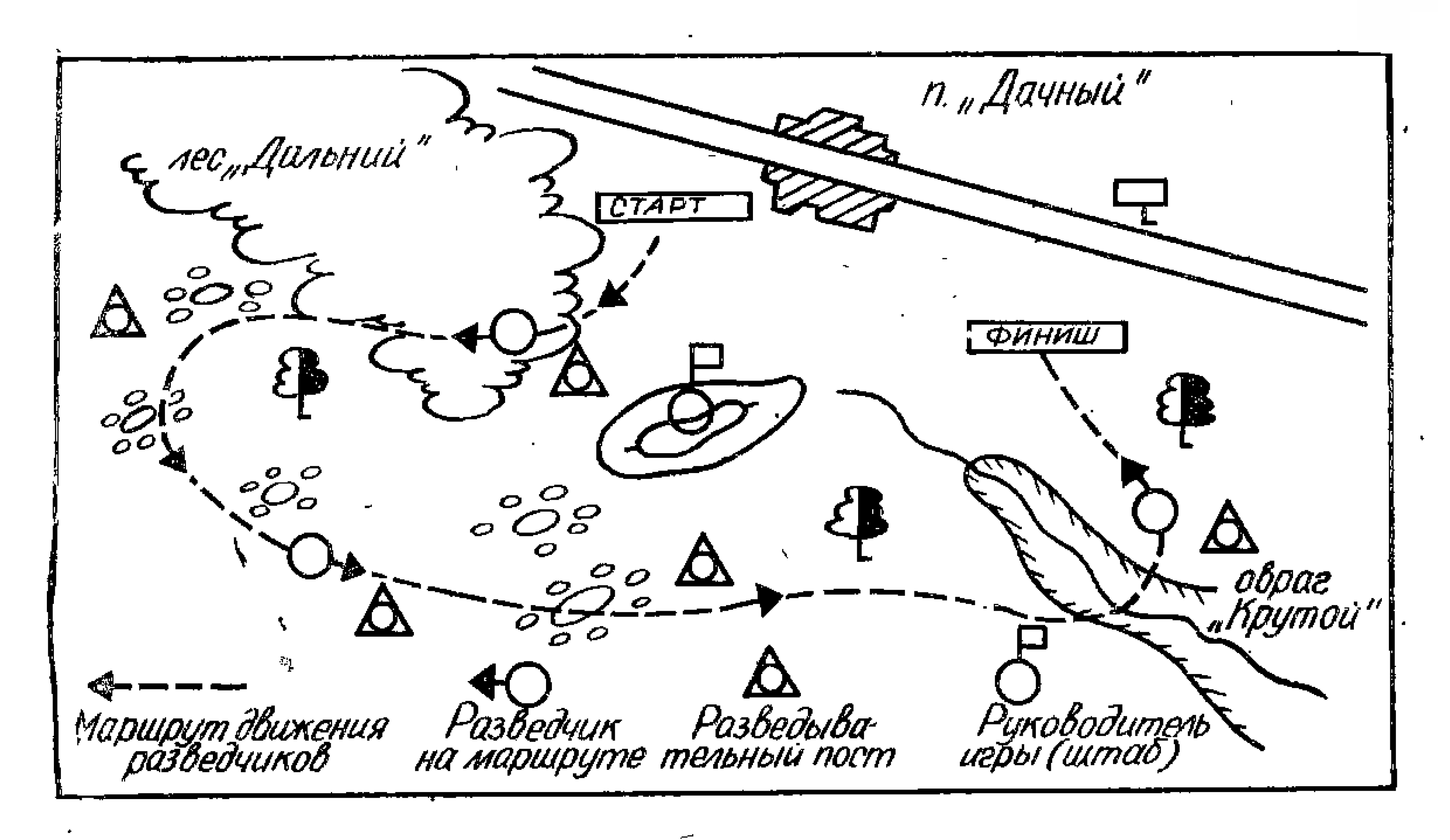


Рис. 7. Схема маршрута для бесшумного движения

В зависимости от характера местности, грунта, направления ветра и т. п. разведывательные посты выбираются на удалении от 20 до 40 м от маршрута движения отряда № 1. Количество постов устанавливается в зависимости от длины маршрута и числа играющих с таким расчетом, чтобы на каждый пост доставалось в среднем 100 м маршрута и находилось на нем не более трех разведчиков.

В назначенное время отряды прибывают в район игры. Руководитель вручает командирам разведотрядов схему района игры. На ней указывается исходное положение отряда, совершающего бесшумное движение, маршрут движения и места разведывательных постов. В легенде даются некоторые сведения о противнике.

Руководитель отдает устный приказ командиру отряда № 1 — преодолеть в ограниченное время указанный на схеме маршрут, командиру отряда № 2 — занять разведчиками посты, имея задачей обнаружить противника, пробирающегося вблизи от постов, по шорохам и звукам. На занятие отрядами исходных положений и подготовку их к выполнению задач отводится до 20 мин.

Командир отряда № 1 уводит свой отряд в исходное положение и в течение указанного времени совместно с разведчиками изучает по схеме маршрут движения, устанавливает порядок движения своих разведчиков и способы преодоления ими различных участков маршрута, а также дает советы по бесшумному движению.

Командир отряда № 2 распределяет своих разведчиков по 2—3 человека на посты, назначая старших, указывает на местности каждому посту границы, в пределах которых ведется разведка, изучает с разведчиками особенности отдельных участков маршрута движения.

Для определения места нахождения обнаруженного противника на своем участке старший каждого поста выбирает 2—3 ориентира и сообщает их посреднику. По истечении времени, отведенного на занятие отрядами исходных положений, разведчики на пунктах должны тщательно замаскироваться с таким расчетом, чтобы исключить возможность зрительного наблюдения за маршрутом. Командир отряда находится на одном из постов.

Посредники по одному на каждом посту занимают свои места с таким расчетом, чтобы просматривать весь участок маршрута, закрепленный за постом. Они следят за выполнением правил игры и ведут подсчет очков. Особое внимание они обращают на то, чтобы разведчики отряда № 1 не отклонялись от заданного маршрута, а разведчики отряда № 2 не вели визуального наблюдения за маршрутом движения противника.

По истечении времени, отведенного отрядам для занятия исходного положения и подготовки к выполнению задач, руководитель подает сигнал начала игры. Отряд № 1 начинает движение в установленном командиром отряда порядке.

Игра заканчивается, когда истекло время, отведенное отряду на преодоление маршрута. После этого разведотряды меняются ролями, и игра повторяется.

Выигрывает отряд, который наберет большее количество очков в двух играх.

Очки отрядам засчитываются в следующем порядке:

— отряду, совершающему движение. При прохождении незамеченным разведчику засчитывается одно очко, и каждый разведчик может получить столько очков, сколько разведпостов. За каждого, не успевшего своевременно частично или полностью преодолеть маршрут в установленное время, отряду насчитываются штрафные очки из вышеустановленного расчета;

— отряду, находящемуся на разведпостах. За каждого обнаруженного постом засчитывается одно очко. За

каждый ошибочный доклад о противнике посредник записывает одно штрафное очко.

В конце игры штрафные очки высчитываются из общего числа очков, набранных отрядом.

При совершении марша играющим разрешается применять любую хитрость — обматывать ноги тряпками, использовать подручные предметы, преодолевать расстояния любым способом. Запрещается отклоняться от маршрута и использовать мимо проходящий транспорт.

На разведывательных постах играющим разрешается обмениваться мнениями и принимать совместные решения о местонахождении противника. Запрещается на посту находиться незамаскированным и вести визуальное наблюдение за маршрутом движения противника.

Встречный маршрут

В игре участвуют два равных отряда по 5—12 человек во главе с командирами. Игра проводится на пересеченной местности. Руководитель игры вручает каждому командиру отряда конверт. В него вложена схема маршрута с указанием азимутов и расстояний каждого этапа.

Команды идут навстречу друг другу по одному и тому же маршруту, представляющему собой замкнутую ломаную линию, проходящую в лесу и в поле. Протяженность маршрута не должна превышать 2 км, а число этапов — 4—5.

После сигнала руководителя каждый отряд, определив азимут первого этапа, начинает движение.

Хорошо, если отряды будут иметь несколько компасов. В этом случае число ребят, занятых в игре, увеличится, а количество ошибок в определении азимута уменьшится.

В конце каждого этапа находится посредник, заранее поставленный руководителем. Если отряд в конце этапа встретит его, значит, движение соответствует заданной схеме.

При подходе отряда посредник пересчитывает состав отряда, дает командирам пропуска разных цветов на право дальнейшего движения. Получив пропуск, отряд определяет новый азимут и продолжает движение. В процессе игры отряды должны обязательно встретиться, так как идут по одному и тому же пути.

Выигрывает отряд, который быстрее вернется к руководителю и передаст ему все собранные по дороге цветные пропуска.

Сигнальщики

Игра служит для закрепления знания азбуки Морзе при сигнализации флажками и может проводиться по следующим вариантам:

1. Один из играющих показывает буквы сигнальными знаками и предлагает остальным назвать их. Выигрывает назвавший больше букв по сигнальным знакам.

2. Один из играющих пишет на доске или бумаге фразу обычными буквами. Играющие должны изобразить ее на своих листках сигнальными знаками, зарисовывая палочками положение рук. Выигрывает правильно написавший фразу сигналом: к нему переходит право писать новые фразы-задания.

3. Один из играющих отходит в сторону и начинает передавать движениями рук фразу, предложенную ему руководителем по секрету от других. Остальные участники записывают сигналы и потом расшифровывают. Если фраза правильно зашифрована и передана, то передающий продолжает вести игру.

4. Двое играющих становятся в разных углах площадки и сигнализируют друг другу флажками. Участники игры следят за ними, записывают их знаки, а потом расшифровывают.

При безошибочной передаче сигнальщики получают право на новую передачу. В противном случае право сигнализации переходит к другим играющим.

Эстафета связистов

Эта игра предназначена для ребят, хорошо владеющих техникой передачи и приема сигналов телеграфной азбукой различными способами.

В игре могут принять участие несколько групп по 6—10 человек. Они поочередно будут передавать телеграммы, которые должны быть равны по числу знаков, состоять не более чем из 30—40 букв и из слов, хорошо знакомых ребятам. Текст должен быть таким, чтобы играющие не могли по первому или второму слову догадаться о содержании всей фразы. Текста телеграммы до начала игры ребята не должны знать.

Заранее подыскивается холмистая или изрезанная оврагами местность. Подготавливаются флажки, свистки, бумага, карандаши и ключ для расшифровки сигналов.

Участники разбиваются на пары по числу этапов эстафеты.

Их может быть от трех до пяти, с расстоянием от 50 до 200 м.

Конечный пункт каждого этапа выбирается так, чтобы с него были видны два соседних, но ни в коем случае не был виден весь маршрут эстафеты.

На старте находятся два связиста: один принимает, другой передает. Они могут видеть только ребят, находящихся на первом этапе.

Руководитель вручает телеграммы играющим на старте. Они передают их с помощью флажков на первый этап. На первом этапе принимают текст и передают на второй этап с помощью свистка, далее флажками и т. д.

Приняв и расшифровав телеграмму, играющие доставляют ее руководителю, который засекает время, прошедшее от момента начала передачи до доставки расшифрованного донесения, и сверяет его с первоначальным текстом.

Затем вторая группа начинает передачу своего текста.

Побеждает команда, передавшая и принявшая текст наиболее точно и быстро.

Дуэльная стрельба

Содержание и условия игры заключаются в следующем. По вызову руководителя на старт, находящийся в 20 м от линии огня, выходят две команды, по 5 человек в каждой. Из-за укрытия появляются 10 мишеней в двух секторах. В качестве мишеней применяются сделанные из фанеры и окрашенные в зеленый или черный цвет круги диаметром 20—25 см. Мишени укрепляются на тонких шестах длиною 1,3—1,4 м (рис. 8).

По команде «На старт!» группа ложится, при этом локти, колени и грудь играющих должны касаться земли.

Снаряды — шишки, мячи и т. п. — в неограниченном количестве находятся у играющих в спецсумках. В руках у них не должно быть ничего. Выдвигать локти за линию старта запрещается.

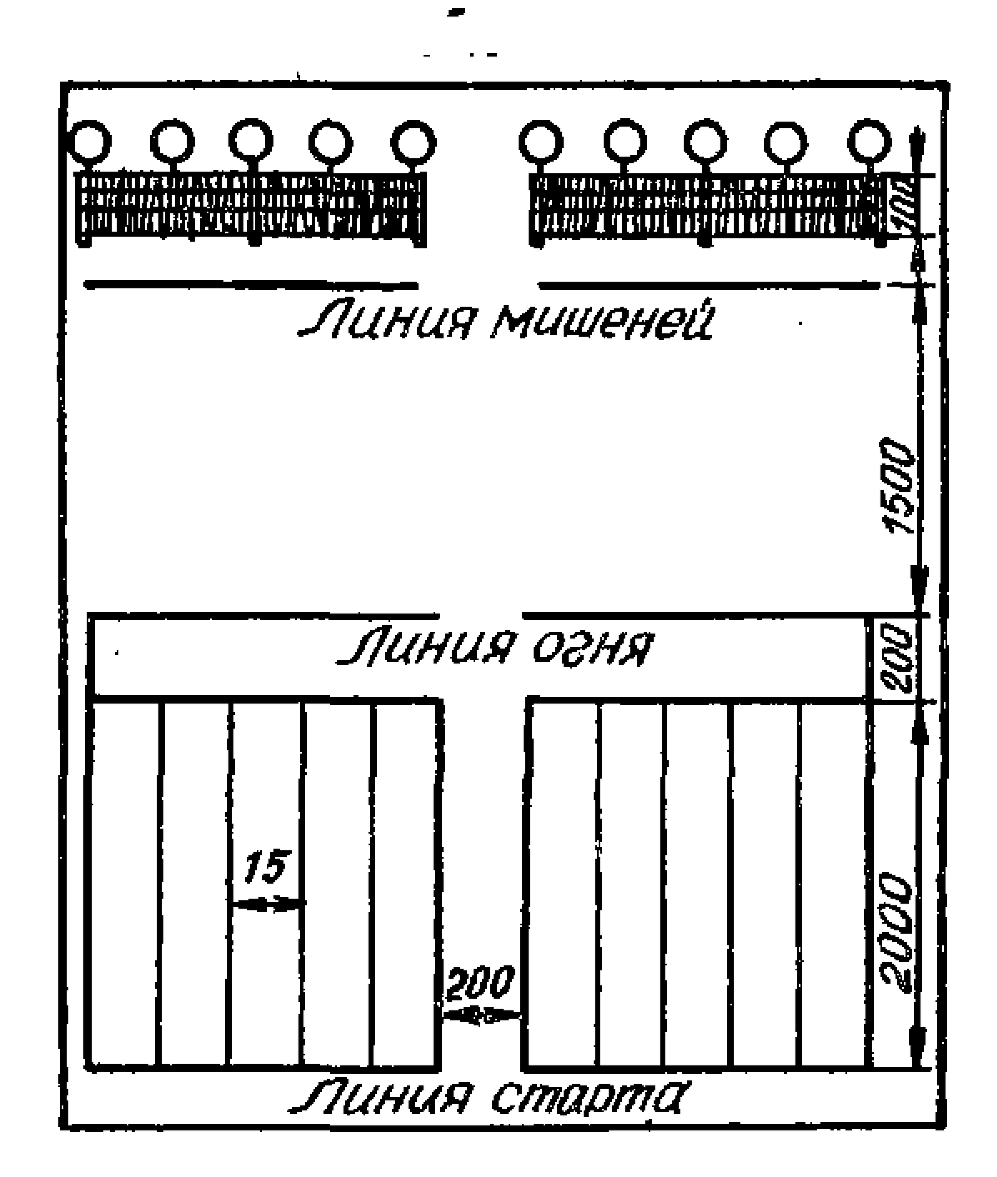


Рис. 8. Площадка для игры «Дуэльная стрельба»

Руководитель игры подает команду «Внимание!» и через несколько секунд «Марш!». По этой команде играющие перебегают на линию огня и стоя или с колена мечут по мишени. Пораженная мишень немедленно убирается.

При поражении мишени в одном из секторов играющий другого сектора, порядковый номер которого соответствует номеру пораженной мишени, считается выбывшим из игры, посредник запрещает ему продолжать метание и передавать свои снаряды другим участникам игры.

Выигрывает команда, первая поразившая все пять мишеней и в своем секторе.

Самый меткий

Для игры используются учебные гранаты. Метание проводят по двум целям: в раму с двумя окнами размером 80×80 см и 100×100 см и в квадраты, вычерченные на земле один в другом, размером 1×1 и 3×3 м (рис. 9).

Расстояние для метания гранат определяется руководителем с учетом возраста играющих. Для девочек расстояние до целей должно быть меньше.

Каждый участник игры бросает по три гранаты в каждую цель из трех положений: стоя, с колена и лежа. За попадание в меньшее окно или меньший квадрат играющий получает 2 очка, за попадание в большое окно и квадрат — 1 очко.

Победителем считается тот, кто наберет за установленное количество бросков больше очков.

Регулировщики движения

В игре соревнуются команды в составе трех регулировщиков движения (каждая).

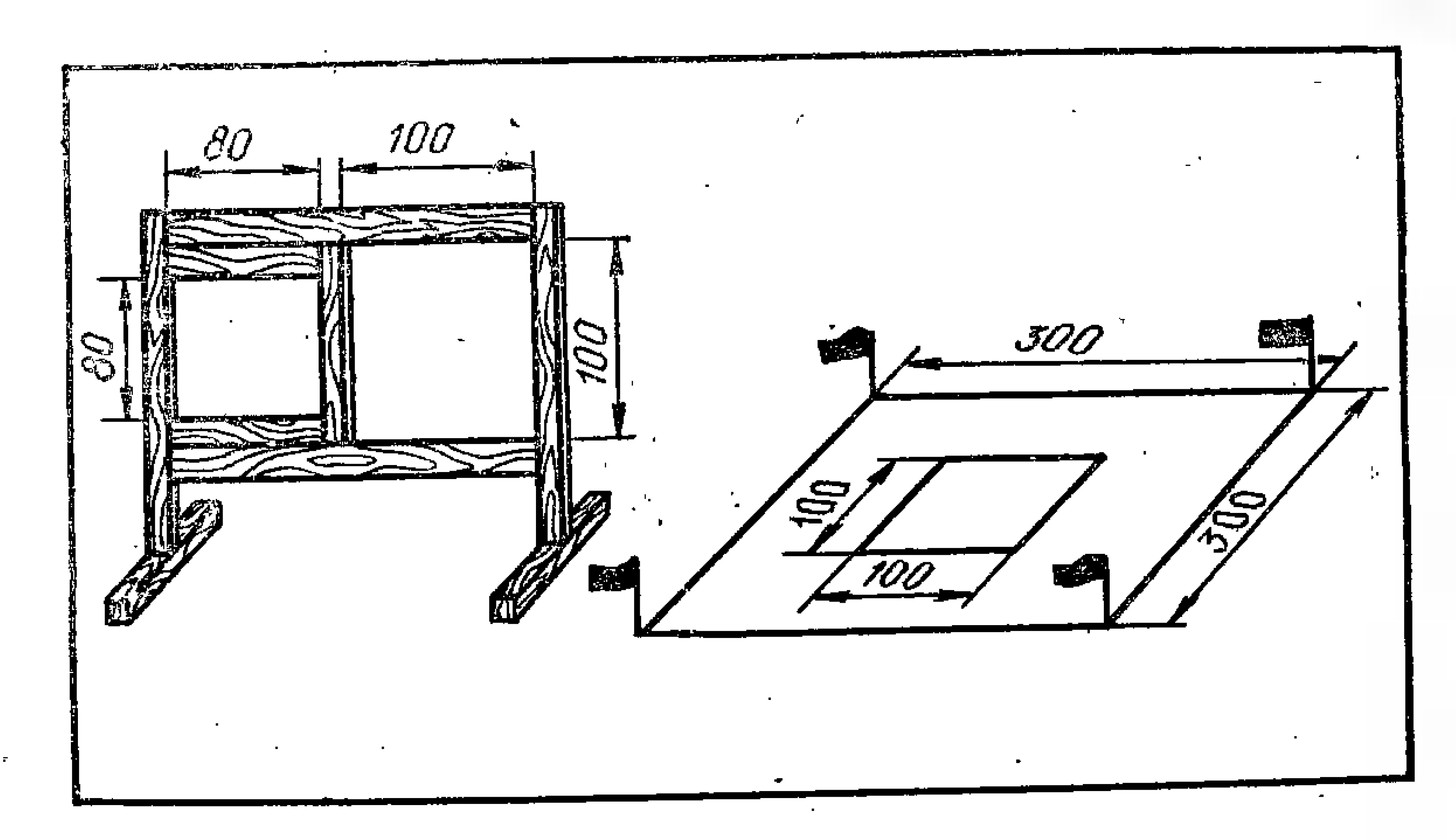


Рис. 9. Цели для метания гранат

На старте команды получают маршрутные листы, в которых указан порядок прохождения дистанции.

По общему сигналу команды начинают движение с пункта, указанного первым в маршрутном листе.

По прибытии на пункт старший команды докладывает судье о готовности команды выполнить задание и сдает маршрутный лист.

После выполнения задания старшему команды вручается маршрутный лист. При правильном выполнении задания судья подписывает лист, не делая никаких пометок. Подпись служит подтверждением прохождения командой данного пункта.

При ошибках в выполнении задания на маршрутном листе делаются проколы.

Число проколов будет соответствовать числу неправильных ответов на вопросы судей или числу неправильных действий при выполнении задания на пунктах соревнования.

1-й пункт «Регулировщик». Каждый участник команды показывает жест регулировщика, соответствующий одному из сигналов светофора (по заданию судьи).

За каждый неправильный жест — один штрафной прокол.

Наибольшее число штрафных проколов —3.

2-й пункт «Дорожные знаки». Команда в полном составе по дорожным знакам находит пакет с заданием и выполняет его.

За неправильное выполнение требования знака — 1 штрафной прокол.

Наибольшее число штрафных проколов —3.

3-й пункт «Разводка транспорта и пешеходов». Команде дается задание на макете перекрестка имитировать разъезд транспорта различного вида.

При выполнении этого задания возможны 3 ошибки.

Наибольшее число штрафных проколов —3.

4-й пункт «Остановочный путь». Команде дается задача на вычисление остановочного пути автомобиля.

За неправильное решение задачи — 2 штрафных прокола.

Наибольшее число штрафных проколов —2.

5-й пункт «Отечественный автотранспорт». Команде дается три рисунка с изображением автомобилей, выпускаемых на автозаводах страны, для определения марки транспорта и его назначения.

За каждый неправильный ответ —1 штрафной прокол.

Наибольшее число штрафных проколов —3.

6-й пункт «Общие обязанности пешеходов и пассажиров». Каждому члену команды задается по одному вопросу об обязанностях пешеходов и пассажиров.

За каждый неправильный ответ —1 штрафной прокол.

Наибольшее число штрафных проколов —3.

7-й пункт «Дополнительные требования к движению велосипедистов». Каждому члену команды задается по одному вопросу о дополнительных требованиях к движению велосипедистов по улицам и дорогам.

За неправильный ответ —1 штрафной прокол.

Наибольшее число штрафных проколов —3.

8-й пункт «Практическая езда на велосипеде». Команда участвует в фигурной велоэстафете, состоящей из трех этапов — тропинка, восьмерка и доска (с участием каждого члена команды на одном из этих этапов).

За невыполнение фигуры на каждом этапе —1 штрафной прокол.

Наибольшее число штрафных проколов —3.

Команда может получить наибольшее число штрафных проколов — 28.

Победители определяются по наименьшему количеству проколов на маршрутном листе и по наименьшему времени, затраченному на прохождение всех восьми пунктов маршрута.

Пожарная эстафета

Пожарная эстафета — увлекательный вид спорта. Она входит в программу всесоюзных, республиканских, краевых, областных, городских и районных финалов игры «Зарница».

Комбинированная эстафета общей протяженностью 400 м состоит из пяти этапов (5×80). На каждом этапе располагается один участник, и он бежит только один этап. На старте первому участнику вручается в качестве эстафеты пожарный ствол КР-Б. Его передача проводится на каждом этапе, в обозначенной зоне. Участнику, принимающему эстафету, разрешается начинать разбег за 10 м до начала зоны передачи. Эстафету не разрешается бросать или перекатывать по земле. Участник последнего этапа должен пройти финиш с эстафетой.

При падении эстафеты во время передачи поднять ее может только передающий. На этапах эстафету можно переносить любым способом.

Соревнования проводятся в следующей последовательности.

Участник со стволом стоит перед линией старта. По сигналу судьи он начинает движение. В конце первого этапа расположен домик (рис. 10). Подбежав к нему, участник поднимается по лестнице на крышу, передвигается по ней, прыгает на площадку, а затем на землю. В зоне передачи вручает ствол второму участнику, который, приняв эстафету, бежит вперед, преодолевает забор любым способом, но без упора ногами о стойки забора или раскосы. В зоне передачи вручает ствол следующему участнику.

Приняв эстафету, третий участник подбегает к месту расположения рукавов и разветвления, производит соединение рукавов между собой, со стволом и разветвлением, прокладывает рукавную линию на ограничительную отметку; отсоединяет ствол от рукава за ограничительной отметкой, затем передает эстафету участнику четвертого этапа, который преодолевает бум и вручает ствол пятому участнику. Приняв эстафету, он подбегает к огнетушите-

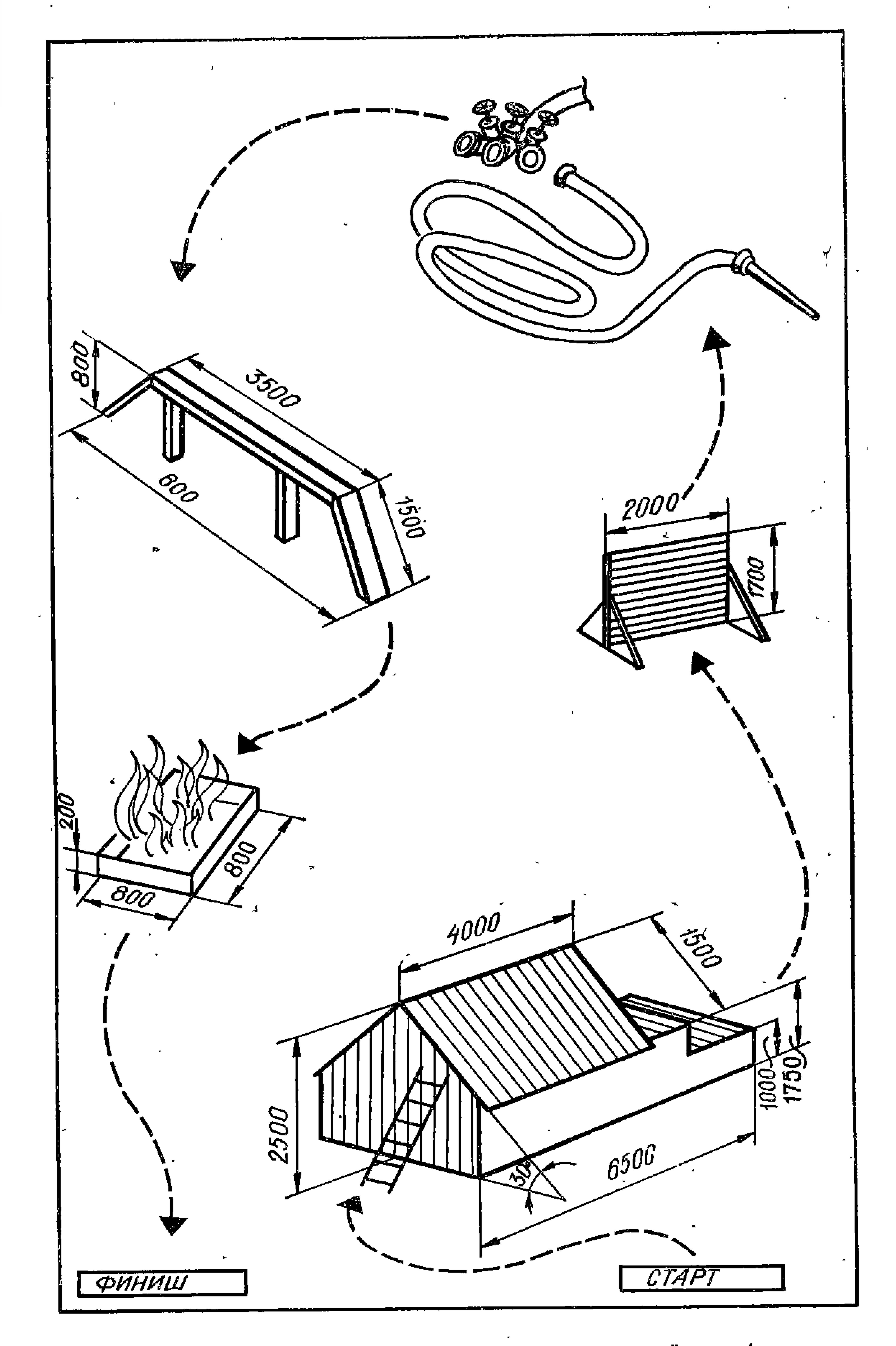


Рис. 10. Полоса препятствий для пожарной эстафеты

лю, берет его и тушит жидкость, горящую в противне. Потушив пожар, участник бежит к финишу.

Примечание. Тушение горящей жидкости производится огнетушителями ОХП-10. При засорении спрыска огнетушителя или в случае, когда горение не будет ликвидировано одним огнетушителем, разрешается пользоваться запасными огнетушителями. При срабатывании предохранителя результат выполнения эстафеты команде засчитывается.

Время засекается, когда участник пересек со стволом (эстафетой) линию финиша.

Команда снимается с соревнований в следующих случаях: участник обошел домик (1-й этап), не преодолел забор (2-й этап), не присоединил рукава к разветвлению (3-й этап), обошел бум (4-й этап) или соскочил с него, не дойдя до конца, не потушил огня в противне (5-й этап), оставил огнетушитель в противне, а также если на финиш пришел без ствола (эстафеты).

В ходе игры строго соблюдаются правила техники безопасности. На первый этап (преодоление домика) необходимо назначать страховщиков. Юный пожарный на пятом этапе должен работать в комбинезоне, рукавицах и каске с предохранительным щитком.

Лучшие команды пожарных определяются по наименьшему времени, затраченному на прохождение всех этапов.

В школьных соревнованиях пожарная эстафета может быть видоизменена. Например, преодоление домика заменяется сообщением о пожаре по телефону. Здесь учитываются быстрота и правильность сообщения. Можно устанавливать на этапах: спасение пострадавшего, ликвидацию завала, а тушение жидкости в противне производить не с помощью огнетушителя, а песком.

На лыжах через проход в минном поле

В игре развивается умение совершать движение в строю на лыжах строго по указанному заранее направлению.

Играют два отряда по 10—12 человек во главе с командирами.

На местности по свежему, не тронутому лыжней снегу отмечаются границы минного поля глубиной 100—120 м и на них для каждого отряда ставятся флажки двух цветов на расстоянии 3—5 м.

Перед играющими ставится задача: пройти строго в направлении флажков и след в след за идущим в голове колонны командиром отряда.

Отряды выстраиваются в колонну по одному на одной из границ минного поля. Командир отряда, стоящий в голове колонны, занимает место у флажка, указанного руководителем.

По сигналу оба отряда одновременно начинают движение и следуют каждый к своему флажку на противоположной границе минного поля.

Способ ходьбы — скользящий шаг без палок. Идти надо, не отрывая лыж от снега. Командир отряда должен проложить лыжню через минное поле по прямой линии в направлении флажков, а все остальные, двигаясь в колонне по одному, сохраняя интервал 4—6 шагов, пройти дистанцию точно по лыжне, проложенной командиром, т. е. след в след.

Когда оба отряда закончат движение к противоположной границе минного поля, нетрудно установить, какой из них лучше справился со своей задачей. Для этого достаточно руководителю пройти коридором между лыжнями и установить, на какой из них меньше извилин и раскатанных мест, где следы не совпадали.

Лыжная засада

На одном из участков фронта в годы Великой Отечественной войны произошел такой эпизод. Отряд лыжников уходил по лесному бездорожью от численно превосходящего его противника. Лыжи легко скользили по снегу, но оставляли ясно видимый след — лыжню, облегчающую противнику преследование.

Командир отряда, видя, что уйти от врага не удастся, решил дать бой. Он выбрал удобное для засады место, но, чтобы ввести врага в заблуждение, сначала провел отряд мимо выбранного для засады участка. Затем лыжники разделились на две группы и свернули в лес. Сделав большие петли, оба отряда вернулись к месту, избранному для засады. Отряды расположились по обеим сторонам ранее проложенной ими лыжни, пролегавшей по дну оврага. Отлично замаскировавшись, лыжники приготовили ручные гранаты, установили два пулемета и стали ждать врага (рис. 11).

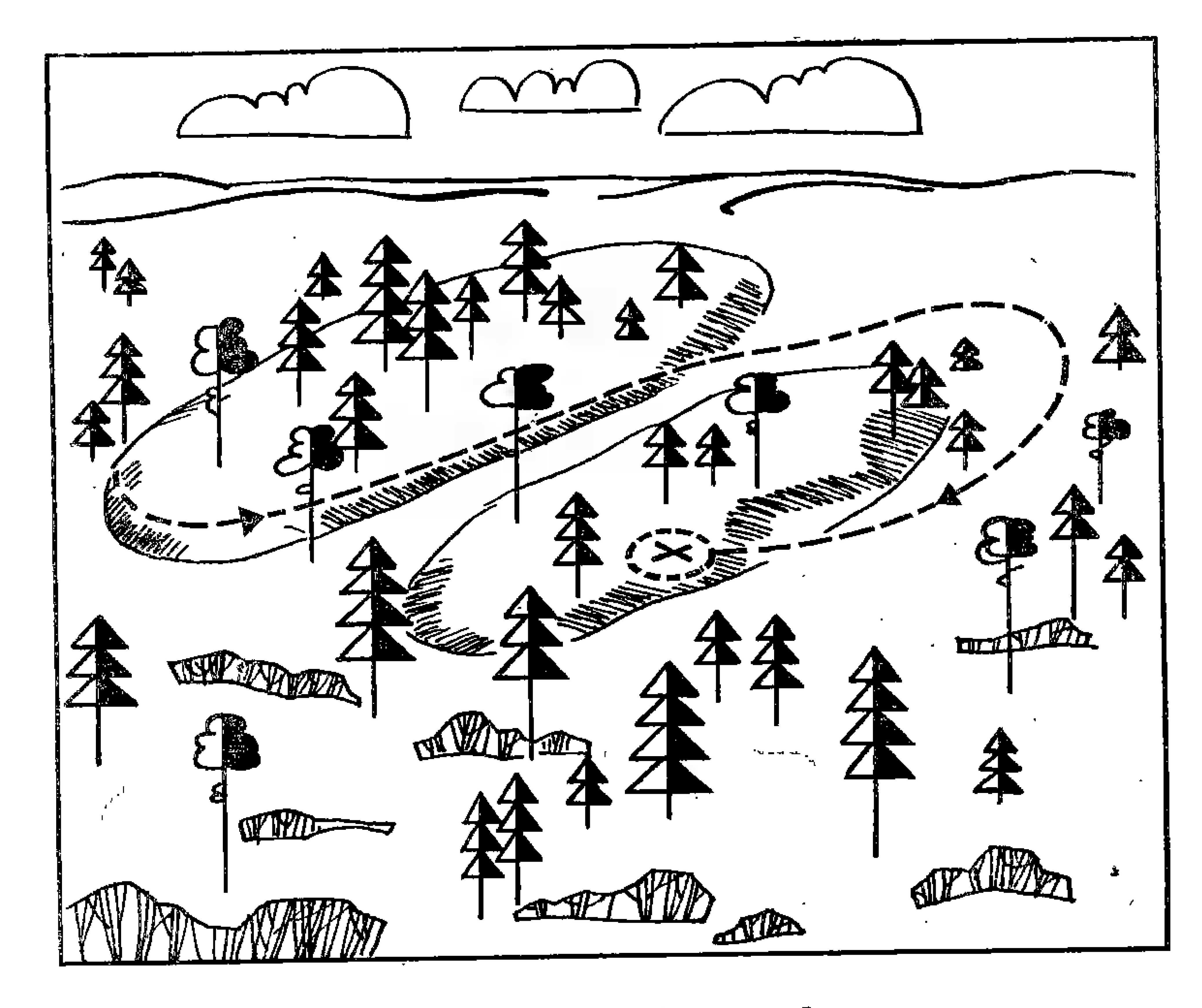


Рис. 11. Схема действий лыжной засады

Хитрость помогла. Ничего не подозревавшие фашисты продолжали преследование. Когда их отряд поравнялся с засадой, наши открыли дружный огонь, в упор расстреливая гитлеровцев, и одержали победу.

Лыжную засаду можно организовать как интересную игру. Играющие делятся на два отряда. Один отряд уходит вперед, другой выступает через 15 мин, двигаясь по следам первого. Чтобы легче было разобраться в следах, эту игру лучше проводить после снегопада, припорошившего старые лыжни, или на местности, не исхоженной лыжниками.

Первый отряд идет по снежной целине, стараясь продвигаться вперед возможно быстрее, чтобы иметь больше времени для устройства засады. В связи с тем что прокладывать лыжню по глубокому рыхлому снегу тяжело, необходимо почаще сменять головного лыжника. Чтобы затруднить движение преследующему отряду, первый отряд запутывает свои следы, делая петли, заметает лыжню ветками, связанными в большой веник, и т. п.

Избрав место, удобное для засады, командир первого отряда поступает так же, как начальник отряда в описанном эпизоде. Заняв позицию, лыжники быстро маскируются и ждут противника.

Второй отряд идет по лыжне, проложенной первым отрядом. Впереди двигаются двое дозорных на расстоянии 100—300 м от отряда. Чем более пересечена местность оврагами, холмами, чем гуще покрывающий ее лес или кустарник, тем ближе к отряду держатся дозорные. Они обязаны все время поддерживать зрительную связь с колонной лыжников. При обнаружении засады дозорные дают условный сигнал: например, поднимают руку и указывают ею направление, в котором замечен противник.

Дозорные могут сходить с лыжни. Кроме них, никто из играющих второго отряда сходить с лыжни не имеет права. Весь отряд должен двигаться в колонне по одному и обязательно по лыжне, проложенной противником. Только по сигналу дозорного «вижу противника» играющие второго отряда могут покинуть лыжню, развернуться в цепь и окружить место засады. В этом случае победа присуждается им.

Если дозорные второго отряда не обнаружат засаду и лыжники пройдут мимо притаившегося противника, победителем считается первый отряд.

За ходом игры следят два посредника, находящиеся при отрядах.

В игре необходимо соблюдать следующие правила:

— устраивая засаду, играющие первого отряда могут разделиться на два отделения, расположив их по обеим сторонам проложенной отрядом лыжни, но не дальше чем на 100—200 м один от другого;

— находящиеся в засаде не имеют права покидать свои места до тех пор, пока мимо них не пройдет второй отряд.

Прорваться в тыл

В игре участвуют два отряда: «зеленые» и «синие». «Зеленые» обороняют участок протяженностью 120—150 м, глубиной 20 м, с четко обозначенными граница-

ми. Задача — не допустить проникновения «синих» в тыл, который находится в 400—600 м от линии обороны.

Перед отрядом «синих» ставится задача: двигаясь цепью с рубежа, удаленного на 400—600 м от линии обороны, скрытно пройти в тыл «зеленых».

У каждого юнармейца на рукаве повязка соответствующего цвета.

В течение 15—20 мин идет подготовка к игре. «Зеленые» устраивают засады, наблюдательные пункты, рассредоточиваются, маскируются, организуют связь, а отряд «синих» занимает исходный рубеж для движения. Командир отряда разрабатывает план действий. Отряд развертывается в цепь.

Игра начинается по сигналу руководителя и продолжается 30 мин, точно до следующего сигнала. Затем отряды меняются местами.

Выигрывает отряд, у которого больше юнармейцев прорвалось в тыл.

Основные правила: наступающий считается выведенным из игры, если его запятнал (прикоснулся рукой) находящийся в обороне. Выведенный из игры отдает свою повязку и следует к посреднику. За границами района игры нападать запрещается.

Флаг на высоту

Накануне игры руководитель совместно с посредниками выбирает лесной участок местности, намечает маршруты движения отрядов, равные 1,5—2 км и сходящиеся в одной точке на высоте. Тщательно подготавливает данные для движения отрядов по азимутам и составляет схему движения для каждого отряда (рис. 12).

В игре участвуют 2—3 отряда во главе с командирами. В каждом отряде должно быть не менее двух компасов.

Отряды с макетами оружия и знаменами прибывают в район игры и занимают указанные им исходные положения. Посредник ставит командиру задачу — отряду совершить марш по закрытому маршруту и водрузить свой флаг на высоте «Безымянная» — и вручает конверт, в котором находится схема маршрута с указанием азимутов и расстояний. Маршрут представляет собой ломаную линию. Число этапов одинаковое у всех отрядов.

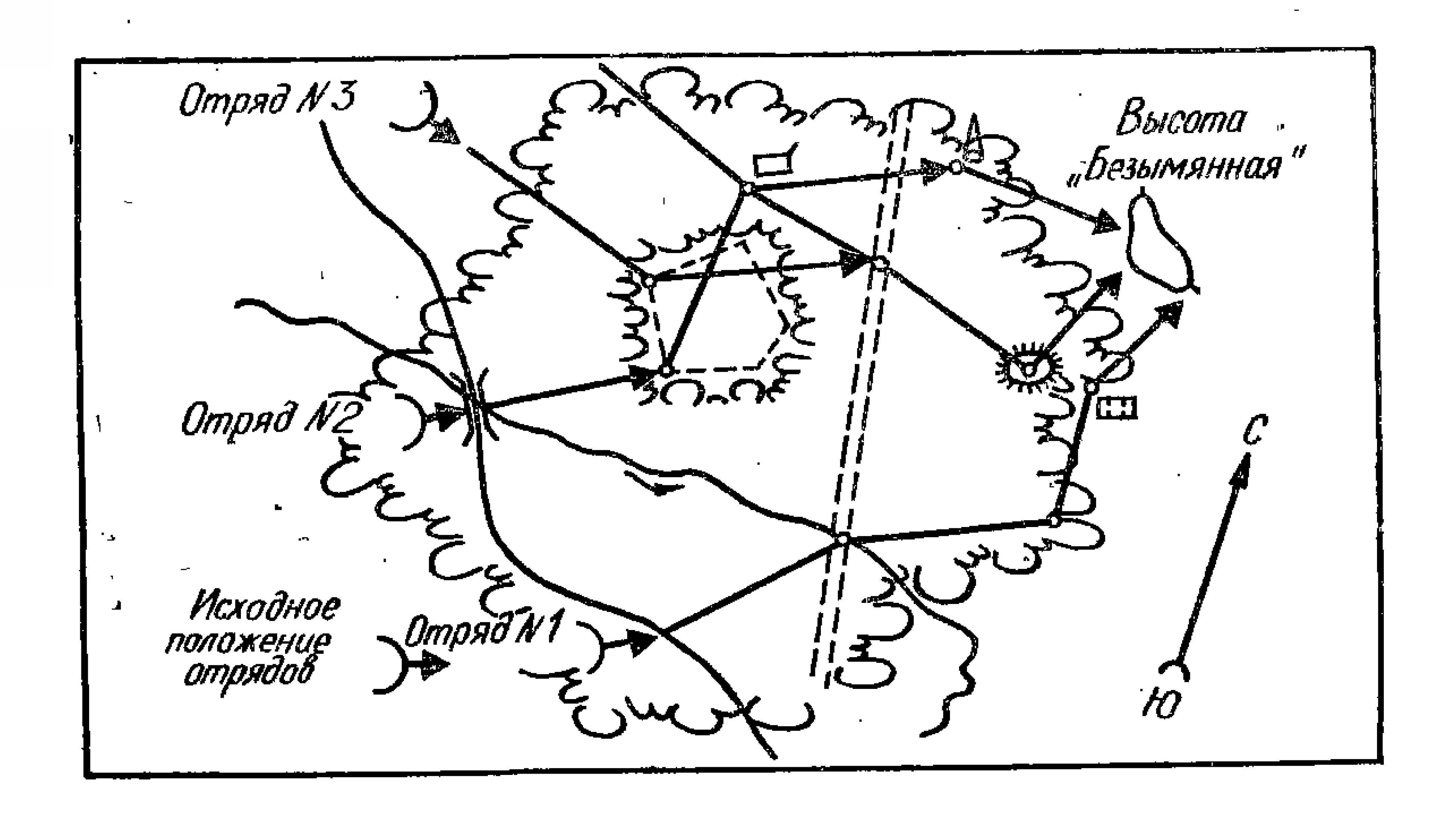


Рис. 12. Вариант маршрутов на 3 отряда

После сигнала руководителя каждый отряд, определив азимут первого этапа, начинает движение. Командиры отрядов следят за точным выдерживанием направления движения по азимуту и организуют счет пройденных шагов для определения расстояния.

Выйдя к высоте, отряд ставит в центре свой флаг. Кто первый его поставит, тот и выигрывает.

Игру можно усложнить. Например, на одном из этапов юнармейцы действуют в противогазах, занимают предбоевой и боевой порядок.

Бой за высоту

В игре участвуют два отряда. Желательно выбрать участок на сильно пересеченной местности площадью 1,5×2,5 км. В этом районе намечается высота, которой предстоит овладеть. В разных направлениях от нее в 2 км — исходные районы. Хорошо, когда между высотой и исходными районами есть препятствия: река, овраг, густой кустарник.

Командирами отрядов назначаются наиболее подготовленные ребята. Каждый отряд имеет свой опознавательный знак. Его прикрепляют на спину или рукав. Отряду выдается не менее двух компасов.

Задача заключается в том, чтобы с исходного рубежа, быстро и решительно преодолев все препятствия, кратчайшим путем подойти к высоте, с ходу овладеть ею и удерживать в течение определенного времени, например 15 мин.

В исходных районах посредники вручают командирам отрядов схемы местности с указанием маршрутов движения, азимута на высоту и расстояния до нее. По сигналу руководителя, а если расстояние между исходными районами большое, то в условное время, отряды начинают движение. На пути должно быть не менее трех препятствий: участок заражения, просматриваемое противником пространство до 30 м и естественная преграда (река, крутой овраг, густые заросли и т. п.). Овладев высотой, в ее центре устанавливают флаг. Командир отряда организует круговую оборону. Отряд, подошедший вторым, атакует высоту, пытаясь отбить ее у противника, завладеть его знаменем и установить свое. Выигрывает тот отряд, который удержал на высоте знамя в течение 15 мин или захватил знамя противника и, водрузив вместо него свое, тоже удержал 15 мин.

За игрой наблюдают четыре посредника — два при отрядах и два у препятствий.

В ходе игры соблюдаются следующие правила: участок заражения играющие преодолевают в противогазах, а просматриваемое противником пространство — по-пластунски. Нарушивших этот порядок посредник возвращает обратно. При встрече с естественным препятствием отряд либо преодолевает его, либо обходит. При бое за высоту отряды могут выводить из игры ребят противоположной стороны. Для этого достаточно сорвать отличительный знак со спины или с рукава. Выведенный из игры немедленно подходит к посредникам. Знамя считается потерянным, если оно хоть на мгновение попало в руки противника.

Отряд, подошедший к высоте позже другого на 15 мин, считается побежденным и в бой не вступает.

Чтобы игра прошла успешно, руководитель и командиры должны напомнить ребятам способы определения расстояний на местности, порядок работы с компасом и движения по азимуту. При этом желательно рассказать о смелых действиях советских воинов в годы войны, вспомнить фронтовые эпизоды.

Перед игрой производится боевой расчет — назначают разведчиков, стрелков, связистов, санитаров. Заблаговременно готовят необходимый инвентарь, макеты оружия, сигнальные флажки, трещотки и т. д.

Содержание игры можно варьировать, увеличивать число и разнообразить характер преград: один отряд, заблаговременно занимающий оборону на высоте, организует засады, выставляет секреты, а второй отыскивает высоту с исходного района по указанному азимуту, организует разведку в движении, передачу сигналов разведчиков. Сосредоточив основные силы вблизи высоты, он внезапно атакует ее.

Три отряда

Для игры выбирается район радиусом 1—2 км, ограниченный железнодорожным полотном, шоссе, опушкой леса, населенным пунктом и другими заметными ориентирами.

Число играющих кратно трем. Они делятся на три отряда во главе с командирами и их заместителями. Отрядам присваиваются номера и отличительные знаки.

Каждый отряд, являясь по отношению к двум другим противником, выполняет две задачи: разыскивает и ловит один отряд и скрывается от другого. Время на выполнение задач устанавливается 1,5—2 ч.

Выигрывает тот отряд, который раньше других разыщет и переловит не менее $^2/_3$ отряда противника.

Играющие действуют по собственному плану. Им не разрешается выходить за пределы района игры, но они могут высылать разведку, выставлять наблюдателей, менять место расположения в границах района игры.

Ловить противника можно прикосновением руки (салить). Пойманный выходит из игры и следует с посредником до конца игры.

Не разрешается снимать (маскировать) отличительный знак. Виновные в этом играющие выводятся из игры.

Для контроля за игрой и определения ее результатов в помощь руководителю назначаются три посредника. Посредники находятся при отрядах.

Накануне игры руководитель и посредники выбирают район игры, разведывают его и составляют схему. Они определяют места исходного положения отрядов и раз-

ные кратчайшие маршруты отрядов к ним. Маршруты отрядов являются их тайной. Для каждого отряда руководитель составляет два задания: на занятие исходного положения для игры и на действия в игре. Вечером накануне игры участникам сообщаются содержание и правила игры.

В день игры отряды занимают исходные положения, где посредники вручают командирам отрядов конверт со схемой района и приказом, примерно такого содержания:

«Боевой приказ № 02, штаб полка, роща Круглая 10.01.78 г.

В районе березовой рощи действуют отряды противника с белой повязкой на левом рукаве (ему присвоен № 2) и с синей повязкой на головном уборе (ему присвоен № 3). Вашему отряду присвоен № 1. Отличительный знак отряда — желтая повязка на правом рукаве.
Приказываю:

Командиру отряда № 1 по сигналу красная ракета — «начало игры» и до сигнала две зеленые ракеты — «конец игры»:

1. Разыскать отряд № 2 и захватить не менее $^2/_3$ его состава.

2. Скрыться от отряда № 3.

Время на выполнение задач от сигнала «начало игры» — 2 ч.

После выполнения задач или после сигнала «конец игры» отряд привести в пункт сбора».

Изучив приказ, командир отряда ориентируется и указывает направление, где нужно искать отряд № 2, и возможное направление появления отряда № 3, от которого следует скрываться, и докладывает посреднику о готовности к игре.

Время на занятие отрядами исходного положения и подготовку в игре устанавливается руководителем. По истечении его руководитель из центра района дает сигнал «начало игры». Отряды начинают действовать согласно своим планам.

При обнаружении отряда противника, который нужно захватить, командир отряда отдает приказ атаковать противника, стараясь его окружить.

При встрече отряда противника, от которого нужно скрываться, командир приказывает быстро маскироваться и уводит отряд, не давая противнику окружить свой отряд.

Руководитель в это время может находиться в одном из отрядов в центре игры или в месте сбора всех участников.

Сигнал «конец игры» подается руководителем по истечении времени, установленного на игру, или после сообщения одного из посредников о победе или поражении его отряда. После сигнала командиры выводят свои отряды в пункт сбора и докладывают руководителю о результатах действий.

Руководитель производит разбор игры, определяет, кто победил, отмечает умелые действия командиров отрядов и участников, а также и недостатки.

Скрытый маневр

Руководитель игры совместно с посредниками заблаговременно выбирает участок пересеченной местности размером 500×500 м, покрытый кустарником или редким лесом, и намечает два рубежа протяженностью по фронту до 400 м на удалении 100—150 м один от другого. Характер местности на рубежах и взаимная просматриваемость должны быть примерно одинаковыми.

Играющие делятся на два равных отряда по 20—25 человек. В каждый отряд назначается командир, который производит расчет отряда на отделения и назначает заместителя командира и командиров отделений. Командиры отделений делают расчет своего отделения. При каждом отряде находится посредник.

Отряды одновременно выводятся в исходный район, находящийся в 200—300 м за своим рубежом. Причем исходный район одного отряда неизвестен другому. Посредники в условленное время вручают командирам отрядов схемы района игры с указанием рубежей и приказы на занятие их в ограниченное время с последующим переходом в наступление.

Рубеж посредник уточняет на местности совместно с командиром отряда.

Задача отряда состоит в том, чтобы после занятия своего рубежа установить тщательное наблюдение за противником, определить его намерения и совершить

скрытый маневр, перегруппировать свои силы, перейти в наступление и огнем воспрепятствовать противнику в переходе к контрнаступлению.

Получив от посредника схему и приказ, командир отряда после рекогносцировки отдает устный приказ на занятие рубежа отрядом.

При движении к рубежу играющие маскируются и ведут наблюдение за противником, который одновременно занимает свой рубеж.

После того как отряды заняли свои рубежи, руководитель подает сигнал начала игры. Он означает, что отрядам разрешается совершить скрытый маневр для перехода в наступление. Для этого нужно сосредоточить не менее $^2/_3$ сил отряда в центре или на одном из флангов на участке 100—120 м и перейти в атаку с криком «Ура!».

Огонь стрелкового оружия обозначается трещотками или холостыми выстрелами.

При достижении отрядом рубежа, занятого противником, руководитель игры дает сигнал о прекращении атаки.

При обнаружении сосредоточения сил противника в определенном районе командир отряда приказывает открыть огонь в этом направлении.

Выигрывает отряд, которому удалось незаметно произвести скрытый маневр и внезапно атаковать противника или вовремя обнаружить сосредоточение сил противника и открыть огонь в указанном направлении.

Отряд, не успевший опередить противника в сосредоточении своих сил или открывший огонь несвоевременно, когда противник еще не сосредоточил в одном месте $^2/_3$ своих сил, или в неправильном направлении, проигрывает.

В игре соблюдаются следующие правила:

— отряды должны быть расположены на рубеже до начала игры, в глубину не более 10 м от передней линии рубежа;

— глубина действий играющих при совершении скрытого маневра не должна превышать 50—60 м;

— каждый отряд устанавливает свои сигналы для управления;

— отряд может применять любые действия с целью перехитрить противника.

Игра пройдет более успешно, если ее содержание и правила будут сообщены накануне и играющие будут обеспечены макетами оружия, приборами наблюдения, средствами сигнализации и средствами имитации стрельбы и взрывов.

Сохранив основу игры, можно провести ее в другом варианте, когда на рубежи отряды выходят в разное время, а скрытый маневр для перегруппировки сил совершается только одним отрядом. Другой отряд наблюдает за противником и, своевременно обнаружив сосредоточение его сил, открывает огонь в этом направлении.

Операция «Сбор!»

Руководят игрой штаб юнармейского батальона и посредники при отрядах.

Для игры выбирается участок пересеченной местности (желательно покрытый лесом, кустарником, высокой травой и т. п.). Время на игру 3—4 ч. Участвуют 3—6 отрядов юнармейцев. Все отряды — десанты в тылу противника.

Перед каждым отрядом ставится задача: с исходного положения (район десантирования отряда) совершить марш в тылу противника по закрытому маршруту, указанному на схеме, с целью соединения с другими отрядами своего батальона.

На пути движения (на различных этапах маршрута) каждый отряд выполняет разнообразные задания: разыскивает секретный пакет со схемой маршрута, расшифровывает азимут и расстояние для дальнейшего движения, написанные азбукой Морзе, развертывается в предбоевой и боевой порядок, ведет бой с противником и т. п. Кроме того, юнармейцы преодолевают несколько рубежей с препятствиями, своевременно обнаруженных разведкой. Например: просматриваемое и простреливаемое противником пространство до 30—40 м; участок радиоактивного, химического заражения; внезапное нападение противника; естественные преграды (речка, крутой овраг, заросли и т. п.).

Побеждает отряд, выполнивший задачу с наименьшей затратой времени.

Подготовка к игре. *Штаб батальона* намечает маршруты для движения отрядов по азимутам. Маршруты по расстоянию (3—5 км), характеру местности и количеству этапов для всех отрядов должны быть одинаковыми и сходиться в одной точке (на высоте, поляне, и т. п.). Составляет схему маршрута для каждого отряда; определяет количество и характер заданий, препятствий, заграждений, огневых точек противника и порядок их обозначения, состав групп, обозначающих противника; назначает в каждый отряд посредников; организует занятия юнармейцев по специальностям и проведению бесед с ними на военно-патриотические темы; обеспечивает отряды компасами, биноклями, техническими средствами связи; проводит смотр готовности отрядов в игре; заблаговременно доводит до юнармейцев содержание и основные правила предстоящей игры.

Юнармейцы — готовят макеты оружия, сигнальные флажки, носилки, санитарные сумки, бланки для боевых листков, листков-молний, все необходимое для приготовления пищи в полевых условиях.

Ход игры (примерный вариант). В назначенное время отряды с оружием и имуществом прибывают в район игры и занимают исходные положения. Здесь посредник ставит командиру отряда задачу на совершение марша и вручает ему схему маршрута, состоящего из 4 этапов. На схеме есть азимуты и протяженности первого, третьего и четвертого этапов. Из легенды к схеме командир узнает, что азимут и протяженность второго этапа находятся в пакете, который спрятан в конечном пункте первого этапа (в радиусе 100 м).

Для уяснения задачи, определения порядка движения, организации разведки и т. п. отрядам отводится время 20—30 мин.

В условленное время по сигналу посредников отряды одновременно начинают движение по азимуту первого этапа. В ходе движения командиры отрядов особое внимание обращают на ведение разведки, соблюдение правил маскировки, на точность направления.

Для разведки высылаются дозоры головной и два боковых, по 2—3 человека каждый. В состав дозора обязательно включается связист. Дозорные следуют в 100—150 м от ядра отряда и поддерживают с ним непрерывную зрительную связь с помощью флажков. Они тщательно осматривают встречающиеся на пути местные предметы, деревья, кустарник, лощины и т. д.

Командир отряда наносит результаты разведки на схему. Вот дозорные заметили в стороне замаскированное орудие противника и сразу же сигнализируют командиру. Командир наносит орудие на схему маршрутов и, принимая особые меры предосторожности (перебежки, переползания), скрытно проводит отряд по маршруту, не вступая в бой. А впереди разведчики обнаружили препятствие — участок местности, зараженный ОВ (обозначен условными знаками). Нанеся участок заражения на схему, командир принимает решение на преодоление УЗ в противогазах, в это время боковые дозорные присоединяются к ядру отряда. А вот и конечная точка первого этапа. Но чтобы двигаться дальше, отряду нужно найти спрятанный в этом районе пакет, в котором указаны азимут и протяженность второго этапа. Разделившись на небольшие группы, юнармейцы внимательно осматривают местность в радиусе 100 м. Пакет найден! Но чтобы узнать азимут и протяженность, приходится потрудиться и связистам, так как необходимые данные указаны азбукой Морзе.

Командир отряда совместно с замполитом и командирами отделений определяют направление движения на втором этапе маршрута и докладывают посреднику о готовности отряда продолжать движение. Посредник, убедившись в правильности определения направления по заданному азимуту, разрешает отряду двигаться дальше. Состав дозорных на каждом этапе меняется.

На втором этапе головные дозорные по внешним признакам (свежевырытая земля, небольшие симметрично расположенные бугорки и др.) обнаружили минное поле, а дозорные слева заметили танк противника в окопе. Командир укрывает отряд в кустарнике, организует круговую оборону, наблюдение за танком и высылает саперов для разминирования и обозначения прохода в минном поле.

Саперы обнаружили и обезвредили противопехотные мины (заблаговременно зарытые в землю консервные банки с небольшими кусками веревки, выходящими на поверхность земли — усиками), обозначили проход. Командир наносит минное поле и танк на схему, и, получив разрешение от посредника, ведет отряд через

проход в минном поле к конечному пункту второго этапа. На третьем этапе отряд по-пластунски преодолел просматриваемое противником пространство и вскоре внезапно подвергся нападению противника справа. Головные и идущие справа дозорные уже вступили в бой с противником. Отряд быстро развертывается в цепь: 1-е отделение впереди в центре, 2-е — вправо, 3-е — влево. Отряд с места ведет огонь по противнику из всех видов оружия. Воины подшефной части, принимающие участие в игре, в это время ведут стрельбу холостыми патронами, рвут взрывные пакеты, пускают ракеты. Командир уточняет, что отряд ведет бой с подразделением противника, охраняющим важный объект — пусковую установку ракеты. Командир принимает решение атаковать противника и уничтожить объект. Отряд дружно, с криком «Ура!» атакует противника и уничтожает объект (зажигается дымовая шашка, костер). В ходе боя санитары оказывают помощь раненым.

Уничтожив противника, отряд продолжает движение к конечному пункту третьего этапа. Здесь отряд вновь занимает круговую оборону, командиры определяют направление движения к конечному пункту. Уже видно место сбора батальона, впереди противника нет.

Командир принимает решение совершить марш-бросок в походной колонне. Получив разрешение от посредника, отряд в колонне по два со знаменем впереди прибывает в конечный пункт. Командир отряда докладывает начальнику штаба батальона (руководитель игры) о выполнении задачи.

После доклада руководитель игры направляет отряды в район сбора. Здесь повара соревнуются в приготовлении обеда в полевых условиях в ограниченное время. Одновременно соревнуются и другие специалисты: стрелки — в определении расстояний до мишеней, поставленных на различных дальностях; разведчики — в определении азимутов на 3—4 предмета (ориентира); связисты — в расшифровке и передаче команд, сигналов, написанных с помощью азбуки Морзе; санитары — в оказании помощи при переломах конечностей; редактор — в выпуске боевого листка, посвященного прошедшей игре.

Игра заканчивается разбором, определением победителей.

Основные правила игры:

— посредники при отрядах осуществляют постоянный контроль и оценивают действия юнармейцев на всех этапах маршрута;

— исходное положение и маршрут отряда являются его тайной;

— препятствия и район внезапного нападения противника не должны быть заблаговременно известны участникам игры;

— отряд, двигающийся без разведки, задерживается посредником;

— просматриваемое противником пространство отряд преодолевает только по-пластунски. Нарушивших этот порядок посредник возвращает обратно;

— при встрече с естественным препятствием отряд либо преодолевает его, либо обходит;

— встретившись с участком химического заражения, при наличии средств индивидуальной защиты отряд преодолевает его в противогазах, а при отсутствии — обходит его;

— при внезапном нападении противника отряд быстро развертывается в цепь в направлении противника, юнармейцы, применяя перебежки и переползания, выбирают огневую позицию и ведут огонь по противнику;

— за неправильные действия отдельных юнармейцев в ходе игры посредники могут начислять отряду штрафные очки, за каждое очко в конце игры прибавляется штрафное время 1—2 мин (как будет условлено). Порядок определения штрафных очков в игре определяет штаб батальона.

4. ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ IX—X КЛАССОВ

Кто быстрее наденет противогаз!

Игра имеет целью закрепить умения правильно и быстро надевать противогаз.

По количеству отделений (команд), участвующих в игре, нужно подготовить противогазы, секундомеры и средства дезинфекции маски противогаза (это в том случае, если противогазов для всех участников не хватает).

Для проведения игры отделения строятся на площадке (лесной поляне, опушке). Руководитель выделяет 2—3 хронометристов, объявляет условия игры и подает команду «Газы!». Играющие надевают противогазы, а хронометристы засекают время с момента подачи команды до надевания противогаза. Кто правильнее и быстрее наденет противогаз, тот получит наибольшее количество очков и выиграет.

Оценка за быстроту надевания противогаза без ошибок дается:

10 с — 15 очков
12 с — 10 очков
15 с — 5 очков

При нарушении приемов надевания противогаза оценка снижается на одно очко за каждую из следующих ошибок:

— участник не закрыл глаза и не задержал дыхание;
— после надевания противогаза не сделал резкий выдох;
— перекручена соединительная трубка;
— маска надета так, что очки не приходятся против глаз;
— маска надета с образованием складок.

Для определения команды-победителя количество очков, полученных каждым участником, суммируется и входит в командный зачет.

Игры-упражнения на топографической карте

Руководитель при подготовке игры разрабатывает содержание упражнений и задач для тренировки играющих в работе с топографической картой (применяется учебная карта масштаба 1:25 000).

Примерные упражнения и задачи:

1. Определить абсолютную высоту юго-западной окраины деревни (указать название).
2. Внимательно изучить лист карты. Определить, какая из высот является командной по отношению к остальным высотам.
3. С помощью линейки определить расстояние от деревни К вдоль шоссе на юго-восток до пересечения его с грунтовой дорогой.

4. Пользуясь курвиметром, определить расстояние от центра населенного пункта Х вдоль полевой тропки до центра деревни Н.
5. Найти изображение дорог в юго-восточной четверти листа карты, определить их тип. Установить, какие населенные пункты соединяют эти дороги.
6. Указать название и охарактеризовать реку — направление и скорость течения, ширину, глубину, характер грунта дна. Установить, имеются ли на ней паромы, мосты, и охарактеризовать их.
7. Найти на карте изображение участка леса, охарактеризовать его — данные о породе деревьев, их высоте, толщине, среднем расстоянии между деревьями, наличии просек и их ширине. Установить, есть ли в лесу дом лесника.
8. Найти на карте изображение горизонталями типовых форм рельефа: гора, лощина, хребет, седловина.
9. Определить высоту четырех точек и их взаимное превышение над четвертой, самой низкой.
10. Рассмотреть и назвать условные знаки в квадрате с населенным пунктом Н (указать квадрат).

На выполнение каждого упражнения играющим отводится до 5 мин. Ответы оформляются письменно. За каждый правильный ответ участнику игры засчитывается очко. Побеждает тот, кому удастся набрать наибольшее количество очков.

Материальное обеспечение игры: учебные топографические карты на каждого участника, циркули, линейки, курвиметры, плакаты «Условные знаки топографических карт», «Изображение рельефа на топографических картах».

Закрытый маршрут

Игра проводится с юношами и девушками, имеющими хорошие знания по военной топографии в течение 2—3 ч. Играющие делятся на отряды по 5—7 человек во главе с командирами. Каждому отряду присваивается номер, их количество неограниченно. Участники должны иметь компас, планшет, визирную линейку, бумагу, карандаш, а каждый участник игры — установленный обязательный носимый груз в 6—8 кг, размещенный в вещевом мешке, макет оружия, флягу и индивидуальный медицинский пакет.

Для игры выбирается район пересеченной местности с оврагами, высотами, лесными массивами и т. п. На схемах-копиях с карты выбранного района наносятся 6—12 контрольных пунктов. Каждый пункт в зависимости от его удаления от старта и трудности подхода к нему оценивается определенным количеством баллов, например: 14, 21, 12, 87, 120, 48 и т. п. Этими числами нумеруются пункты на карте.

Играющие до старта не имеют на руках карт, и им не известны ни расположение контрольных пунктов, ни их номера. Задача заключается в том, чтобы в отведенное на игру время обойти как можно больше контрольных пунктов, набрать наибольшее количество баллов и своевременно вернуться к месту старта.

Побеждает отряд, набравший наибольшее количество баллов. Отряд, прибывший к месту старта не в полном составе или после сигнала «конец игры», выбывает из игры.

В помощь руководителю назначаются посредники по одному на каждый контрольный пункт. Их задача — безотлучно находиться на пункте, встречать отряды и делать отметку на обратной стороне карты о посещении пункта. На отдельных пунктах на посредников может возлагаться задача контролировать носимый груз участников.

В установленное время отряды прибывают к месту старта и выстраиваются. Руководитель напоминает участникам условия и правила игры, дает необходимые советы, сверяет свои часы с часами командиров отрядов, проверяет вес носимого груза. После этого командирам отрядов вручаются карты и подается сигнал начала игры. Каждый отряд изучает район, местонахождение контрольных пунктов, определяет порядок обхода пунктов и как можно быстрее начинает движение по выбранному маршруту.

Придя на контрольный пункт, командир строит отряд, докладывает о прибытии отряда посреднику, который проверяет состав отряда и делает отметку на обратной стороне карты о проходе пункта. Если на пункте контролировался груз участников, то посредник отмечает время, затраченное на это. Получив разрешение, отряд, не теряя времени, движется к следующему контрольному пункту.

В ходе игры разрешается оказывать любую помощь товарищу из состава своего отряда, например нести его груз. Пользоваться попутным транспортом запрещается.

Соревнование разведчиков

В программу игры-соревнования разведчиков включаются следующие этапы:

Чтение топографических знаков на карте. Каждому участнику указывается 10 топографических знаков. За правильно определенный знак участник получает 0,5 очка. Если знак определен неправильно — 0 очков. Очки, полученные каждым из участников, складываются и делятся на число участников.

Определение расстояний по карте. На карте масштаба 1:50 000 каждый участник определяет расстояние по нанесенному маршруту с тремя поворотами.

При определении расстояния с ошибкой до 250 м участник получает 5 очков, 250—300 м — 4 очка, за каждые последующие 50 м оценка снижается на 0,2 очка. Очки, полученные каждым из участников, складываются и делятся на число участников.

Движение по азимуту. Командир отряда получает задание с указанием азимута и расстояния до первого контрольного пункта (КП) и пароль. Все разведчики начинают движение одновременно. Выйдя на КП-1, командир отряда сообщает посреднику пароль и получает от него азимут, расстояние до КП-2 и пароль. На КП-2 он получает такие же указания от посредника для движения на КП-3.

Оценка: пройти маршрут протяженностью 2000 м правильно за 50 мин — 5 очков, за 55 мин — 4 очка, за 1 ч — 3 очка, за 1 ч 05 мин — 2 очка, свыше этого времени — 0 очков.

Если участники неправильно вышли на КП, то они получают 0 очков.

Наблюдение и определение расстояний до цели. Разведчики занимают места для наблюдения. Каждому указывается сектор для наблюдения. По сигналу руководителя в секторе показывается 5 целей на расстояниях от 300 до 1500 м. В течение 10 мин каждый разведчик должен выявить цель, определить расстояние до нее, записать данные и сдать руководителю.

За выявленную цель и правильное определение расстояния до нее участник получает 1 очко. При ошибке в определении расстояния сверх 15% дальности до цели за каждые последующие 50 м оценка снижается на 0,2 очка. Общее количество очков, набранное каждым участником, складывается и делится на число участников команды.

Полученное среднее количество очков во всех четырех разделах программы соревнований разведчиков складывается и делится на четыре.

Личное и командное первенство определяется по наибольшей сумме очков.

Соревнование связистов

В игре «Соревнование связистов» юнармейцы передают сигнал (короткое донесение), используя технические и сигнальные средства связи.

Сигналы можно взять в Строевом уставе Вооруженных Сил Союза ССР или составить текст по телеграфной азбуке.

Участники занимают места на четырех этапах и выполняют следующие обязанности:

У радиостанции. Радист получает от посредника донесение, включает радиостанцию, входит в связь и передает донесение открытым текстом.

У радиостанции и телефонного аппарата. Радист включает радиостанцию с разрешения посредника и настраивает ее на прием. Принимает донесение, подтверждает прием и передает принятое донесение по телефонному аппарату, расположенному рядом с радиостанцией.

У телефонного аппарата. Принимает донесение по телефону, подтверждает прием и передает донесение сигнальными флажками с помощью телеграфной азбуки на расстоянии 100 м.

С флажками. Принимает донесение, подтверждает его прием флажками и доставляет записанное донесение на расстояние 50 м судье на старте.

Время засекается с момента вручения донесения радисту на первом этапе и до получения донесения от связиста четвертого этапа.

Оценка. Передача произведена за время до 1 мин 30 с — 5 очков. За увеличение времени на каждые 2 с снимается 0,1 очка. Если донесение искажено, то отделение получает 0 очков.

Соревнование-эстафета для стрелков

Устанавливаются следующие этапы:

Неполная разборка и сборка автомата Калашникова.

Оценка за выполнение разборки и сборки автомата за время: до 1 мин — 5 очков; до 1,5 мин — 4 очка; до 2 мин — 3 очка; до 3 мин — 2 очка; свыше 3 мин — 1 очко.

Количество очков, полученных каждым из участников, складывается и делится на число стрелков отряда.

Метание ручных гранат по окопу размером 10×1 м с дальности 10—15—20 м (в зависимости от возраста юнармейцев). Каждый стрелок мечет две гранаты.

Оценка за попадание в окоп двумя гранатами — 5 очков; первой гранатой — 4 очка; второй гранатой — 3 очка.

Участник получает 0, если гранаты не попали в окоп или залетели туда с рикошета.

Очки, полученные каждым участником отделения, складываются и делятся на число стрелков отделения.

Построение в колонну по одному, развертывание в цепь, атака на расстояние 60 м со стрельбой холостыми патронами (в зависимости от возраста и подготовки юнармейцев расстояние для атаки может быть увеличено или уменьшено).

Оценка дается всему отделению стрелков в зависимости от затраченного на атаку времени. Если развертывание произведено правильно и огонь холостыми велся на протяжении всей атаки в течение 15 с — 5 очков; 20 с — 4 очка; 25 с — 3 очка; 30 с — 2 очка; свыше 30 с — 1 очко.

Среднее количество очков, полученное отделением в каждом виде, складывается и делится на три.

Меры безопасности:

— заряжать оружие разрешается только после сигнала «огонь»;

— на рубеже прекращения огня оружие разряжается, производится контрольный спуск курка с боевого

взвода, стреляющий докладывает: «оружие разряжено», затем оружие осматривается;

— перед метанием гранаты должны быть осмотрены юнармейцем и руководителем;

— метание гранат разрешается только по команде руководителя.

Категорически запрещается:

— направлять оружие на людей, в сторону и тыл стреляющих независимо от того, заряжено оно или нет;

— открывать огонь из неисправного оружия, в опасных направлениях стрельбы;

— оставлять где бы то ни было оружие без команды руководителя;

— заходить на участки стрельбы, трогать гранаты, снаряды и другие взрывоопасные предметы.

Санитары

Цель игры привить санитарам практические навыки по оказанию первой помощи при ранениях, вывихах и переломах, тепловом и солнечном ударах, первой помощи утопающему, при ожогах и обморожениях.

Игра проводится в форме соревнования санпостов на местности по этапам.

Старт. На старт санпост выходит с оснащением, необходимым для оказания первой медицинской помощи (санитарная сумка), не ранее чем за 10 мин до назначенного времени. Соревнующимся запрещается предварительно знакомиться с трассой. Замеченные в этом к соревнованиям не допускаются.

На старте следует вывешивать карту-схему (рис. 13), с которой могут знакомиться санитары.

После принятия рапорта судья проверяет строевую подготовку членов санитарного поста, оснащение санитарной сумки и знание санитарами назначения предметов, находящихся в санитарной сумке. Затем начальнику санпоста вручается азимут пункта 1, и санитары начинают движение по азимуту. Дальнейшее передвижение от пункта к пункту производится также по заданному азимуту или сигнальным знакам. Все контрольные пункты санпост проходит по порядку их номеров.

Пункт 1. Оказание первой медицинской помощи при переломах и кровотечениях. Начальник санпоста полу-

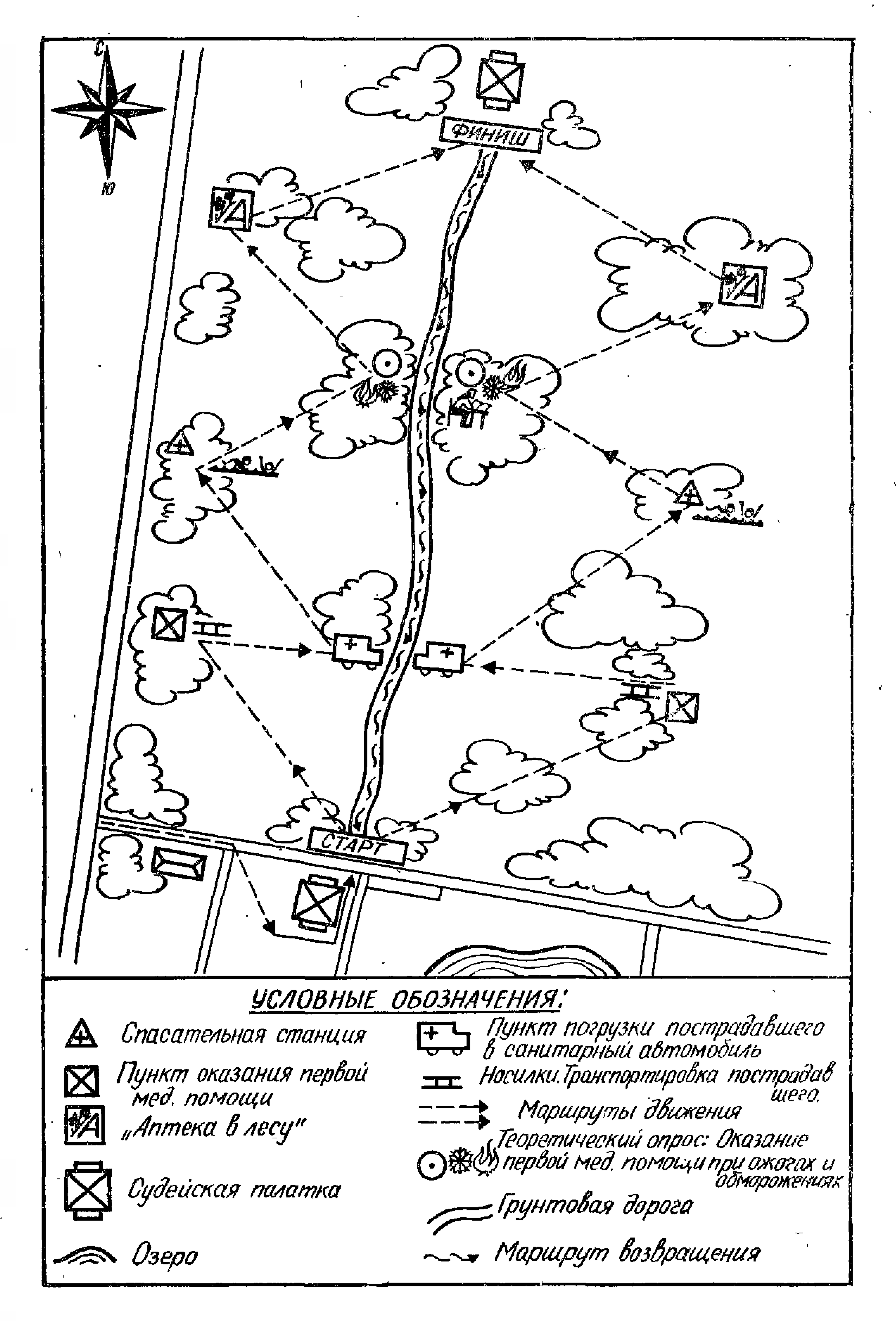


Рис. 13. Схема проведения соревнований санитарных постов

чает билет с заданием и азимутом пункта 2. При оказании первой медицинской помощи учитываются соблюдение правил асептики, правильность наложения повязки, жгута, шины, а также время, затраченное санитарами на оказание помощи. После этого санитары снимают повязку, шину или жгут с пострадавшего, собирают свое имущество и продолжают движение к пункту 2.

Пункт 2. Транспортировка пострадавшего. Санитарный пост может пользоваться носилками, подручными средствами или переносить пострадавшего на руках. Здесь учитывается правильный выбор способа транспортировки в зависимости от характера ранения, правильное преодоление препятствий при транспортировке и бережное отношение к пострадавшему.

Пункт 3. Спасательная станция. Санитары должны показать знание правил выноса утопающего из воды и оказание первой помощи тонущему. Особое внимание уделяется на этом пункте знанию способов искусственного дыхания и умению применять их практически.

Пункт 4. Санитары показывают знания способов оказания первой медицинской помощи при ожогах, солнечных и тепловых ударах и обморожениях.

Пункт 5. «Аптека в лесу». В этом пункте санитары должны найти на поляне или в лесу лекарственные травы и рассказать о способах их применения.

На финише судья принимает рапорт начальника санпоста о выполнении задания, маршрутный лист и засекает время. Все этапы должны быть пройдены санитарным постом за определенное время, предусмотренное планом; если времени затрачено больше, то санпост выбывает из соревнований; если времени затрачено меньше, то это учитывается при условии, когда санитарные посты набрали одинаковое количество очков — преимущество отдается санпосту, затратившему на прохождение маршрута меньше времени.

В случае получения одинакового количества очков преимущество отдается санпосту, получившему наибольшее количество очков на пунктах 1 и 2.

Можно рекомендовать следующую систему оценок.

За правильное выполнение заданий каждого этапа санитарный пост получает оценку 5, за различные нарушения в процессе соревнований снижается следующее количество баллов:

На старте:

— плохое построение	1,0
— нечеткость рапорта	0,5
— неполное оснащение сумки	1,0
— незнание назначения предмета в сумке	0,7

на пункте 1:

— нарушение асептики	2,0
— неправильное наложение повязки	1,0
— неправильное наложение жгута	1,0
— неправильное наложение шины	1,0

на пункте 2:

— неправильный выбор способа переноса	1,5
— небрежное отношение к пострадавшему	1,0
— неправильная укладка на носилки	1,0
— неправильное преодоление препятствий при транспортировке	1,5

на пункте 3:

— незнание способов извлечения тонущего из воды	1,0
— промедление в оказании первой помощи	0,5
— неправильное оказание первой медицинской помощи	1,5
— незнание способов искусственного дыхания	1,5

на пункте 4:

— незнание степени ожога	0,1
— незнание способов оказания первой медицинской помощи в зависимости от степени ожога	1,5
— незнание способов оказания первой медицинской помощи при тепловых ударах	1,0
— незнание способов оказания первой медицинской помощи при солнечных ударах	1,5

на пункте 5:

— незнание лекарственных трав	2,0
— незнание способов применения лекарственных растений	3,0

Санитарный пост должен иметь необходимое имущество для оказания первой помощи: аптечку, в комплект которой входит три марлевых стерильных бинта размером 7 см×5 м; два марлевых стерильных бинта размером 10 см× 5 м; одна пачка (25 г) гигроскопической хирургической стерилизованной ваты, в аптечке разрешается ее хранить в виде тампонов; одна трубка (10 г) перманганата калия; одна склянка (10 мл) настойки валерианы; одна склянка (10 мл) 5-процентной иодной настойки и одна склянка (40 мл) нашатырного спирта. Все склянки должны иметь навинчивающиеся пластмассовые крышки. Кроме того, санитарный пост должен иметь две носилочные лямки, одни носилки санитарные и четыре нарукавные повязки.

Полоса препятствий по гражданской обороне

Проведение этой игры способствует привитию практических навыков защиты от оружия массового поражения.

В процессе игры могут быть отработаны следующие навыки защиты:

— действия при угрозе нападения по сигналам «воздушная тревога» и «отбой воздушной тревоги»;

— изготовление ватно-марлевой повязки, надевание и снятие ее;

— оценка защитных свойств местности от ядерного взрыва;

— действия по вспышке ядерного взрыва, надевание фильтрующего противогаза;

— действия с огнетушителем и подручными средствами пожаротушения при ликвидации небольших загораний;

— надевание защитных чулок и преодоление участка химического заражения;

— надевание противогаза на пораженного, оказание ему первой медицинской помощи и вынос на руках из очага заражения;

— проведение частичной санитарной обработки, снятие средств защиты (противогаза, чулок) после преодоления участка заражения.

В зависимости от возможностей и местных условий отбор навыков для отработки может быть и другим.

В игре-соревновании участвует отряд юнармейцев в полном составе. Численность отряда для участников «Зарницы» — 25 человек, для игры «Орленок» — 7 человек. Каждый участник имеет противогаз, флягу с водой и веничек (35—40 см), желателен также общевойсковой защитный комплект. Команды обеспечиваются необходимым количеством радиометров — рентгенметров ДП-5А, войсковых приборов химической разведки (ВПХР), индивидуальных перевязочных пакетов, шприц-тюбиков, лопат, трассировочных шнуров и колышков, приборов ДП-2, материалов для изготовления ватно-марлевых повязок. Руководители соревнований готовят средства для имитации вспышки ядерного взрыва (взрывпакет, ракета, усилитель для подачи команд: «Вспышка справа, слева, прямо по ходу, сзади»).

Участок местности, на котором намечено провести соревнование, оборудуется, делится на трассы и рубежи. На них выставляется имущество, необходимое для выполнения задач. На каждую трассу и рубеж назначаются судьи.

Форма одежды юнармейцев должна быть однообразная, лучше спортивная.

Участники соревнования выстраиваются на исходном рубеже. Старший команды представляет команду судье на трассе, который проверяет состав команды, наличие индивидуальных средств защиты и выдает личные номера участникам. Номера прикрепляются на спине. Трассы распределяются по жеребьевке, проводимой заранее или непосредственно на старте. Старт дается одновременно нескольким командам в зависимости от количества подготовленных трасс. Юнармейцы начинают выполнять упражнения. Судьи оценивают их действия, а результаты заносят в протокол.

Полоса препятствий состоит из 5—6 этапов. На основе анализа опыта проведения районных, областных, республиканских и всесоюзных соревнований по ГО в рамках военно-спортивных игр «Зарница» и «Орленок» можно рекомендовать следующие этапы (рис. 14).

1-й этап. Действия по вспышке ядерного взрыва.

2-й этап. а) Изготовление ватно-марлевой повязки, надевание и снятие ее; б) трассировка защитного соору-

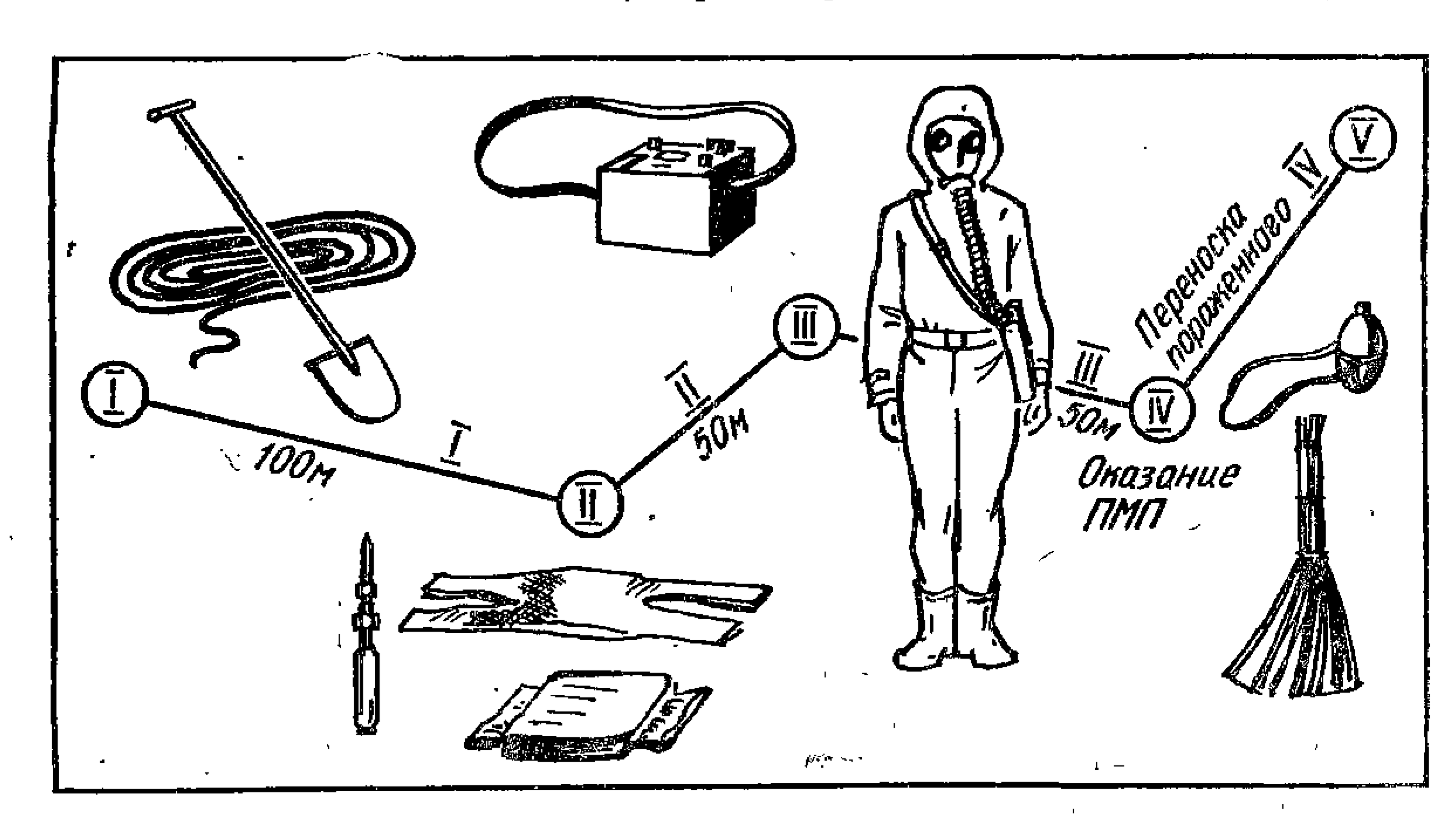


Рис. 14. Схема маршрута соревнований по гражданской обороне

жения для личного состава и техники; в) вскрытие индивидуального пакета (ИПП) и подготовка шприц-тюбика.

3-й этап. а) Надевание общевойсковых защитных комплектов и преодоление участка химического заражения; б) подготовка приборов радиационной и химической разведки.

4-й этап. а) Надевание противогаза на пораженного; б) оказание ему первой медицинской помощи; в) вынос его на подручных средствах из очага поражения.

5-й этап. Проведение частичной дегазации и дезактивации, снятие защитных комплектов и противогазов после выполнения упражнений на 3-м и 4-м этапах.

Общая протяженность трассы всех этапов для юнармейцев средней возрастной группы около 250 м, для юнармейцев старшей возрастной группы — до 600 м.

Игру можно усложнить. Например, передвижение от рубежа к рубежу может производиться по заданному азимуту, полученному от судьи на очередном этапе; может быть введен дополнительный этап, предусматривающий локализацию аварии на электросети, установление связи с пострадавшими в убежище (с помощью телефонных аппаратов ТАИ-43, ТА-57, куска кабеля), определение направления их эвакуации и др.

С учетом имеющихся нормативов по ГО руководитель игры заблаговременно устанавливает систему оценок действий участников на этапах. За правильные и быстрые действия юнармейцы получают очки, за ошибки оценка снижается определенным количеством штрафных очков. Количество очков, полученных отрядом на каждом этапе, суммируется.

Первенство определяется по наибольшему количеству очков.

При одинаковом количестве очков у двух и более команд победитель определяется по наименьшему времени прохождения всей дистанции.

Туристская эстафета

Этот вид игры-соревнования проводится по возрастным группам. Команда состоит из 5—6 человек (юношей) и комплектуется командиром отряда юнармейцев. Общая длина замкнутой трассы полосы препятствий

для команды средней возрастной группы до 500 м, старшей группы — до 800 м.

Каждое препятствие на дистанции преодолевается всеми участниками команды. Переход к следующему препятствию команда может начать только после того, как последний участник команды преодолел предыдущее препятствие. Во время преодоления препятствий, находящихся на дистанции, допускается взаимная помощь участников команды. На преодоление каждого препятствия участнику дается три попытки. После совершения трех неудачных попыток команда снимается с соревнований.

Соревнования состоят из следующих этапов:

1. Установка палатки и укладка рюкзака.
2. Переправа по бревну.
3. Подъем по крутому склону с помощью веревки.
4. Преодоление завала.
5. Переноска пострадавшего (50 м).
6. Преодоление болота по кочкам.
7. Подъем по наклонному бревну.
8. Спуск по крутому склону с помощью веревки.
9. Воздушная переправа по параллельным веревкам.
10. Проползание (мышеловка).
11. Снятие палатки.

Примечание. На дистанции, по которой идут команды средней возрастной группы, переправу по канату на карабинах совершает не вся команда, а только 2 человека по выбору командира отряда, а для команд старшей возрастной группы включается переправа через водную преграду.

Перед стартом команда выстраивается и рапортует о готовности.

На старте находится свернутая двухместная палатка типа «полудатка», 2 стойки и 10 металлических колышков (предоставляются судейской коллегией); 4 участника устанавливают палатку и выстраиваются около нее. Палатка должна быть установлена без перекосов и складок, стойки устанавливаются внутрь палатки. При наличии ошибок в установке палатки судья дает команду исправить их и только после исправления выпускает всю команду для преодоления следующего препятствия.

Переправа производится по горизонтальному, закрепленному с двух концов бревну длиной 6—10 м.

Подъем и спуск осуществляются по крутым склонам с навешенной судьями веревкой, используемой для преодоления склонов спортивным способом.

Завал из бревен, кустов и сучьев участники преодолевают по очереди, помогая друг другу.

Пострадавший — один из участников команды — транспортируется остальными участниками способом «в замок» на дистанцию 50 м. Если пострадавший при переноске коснулся земли, команда возвращается на старт этого этапа для повторной попытки.

При преодолении болота участник должен пройти перепрыгиванием 6—12 кочек, расположенных по ломаной линии и на разном расстоянии.

Воздушная переправа осуществляется по двум веревкам 10—15 м длиной, натянутым параллельно, в полутора метрах одна над другой. Каждый участник должен встать на нижнюю веревку и, держась руками за верхнюю, перейти к противоположному концу. Запрещается становиться на веревку сразу двум участникам.

Мышеловка состоит из ряда планок, свободно лежащих на стойках, на высоте, достаточной для проползания по-пластунски. Участник, сбивший планку, возвращается и повторяет попытку.

На финише команда в полном составе снимает и сворачивает палатку, укладывая рядом стойки и колышки. После этого команда выстраивается и судья фиксирует время финиша.

Команды-победительницы определяются по наименьшему времени прохождения всей полосы препятствий.

Высадка десанта

В игре участвуют только юноши и девушки, умеющие хорошо плавать. Это требование обязательно.

Глубина реки или пруда не должна превышать 1,5 м.

Для проведения игры нужны две лодки — военные транспорты, спасательные принадлежности и сходни в виде трехметровой доски с набитыми рейками. К носу лодки прикрепляется веревка длиной 4—5 м, на корме — флаг с отличительным знаком. Каждая лодка имеет команду, состоящую из двух гребцов, рулевого и командира.

Играющие делятся на два равных отряда, по 10—20 человек в каждом.

Задача заключается в том, чтобы каждый из военных транспортов как можно быстрее перебросил на противоположный берег свой отряд.

Как правило, кроме команды, в лодке в зависимости от ее величины могут находиться не более четырех человек.

Перед началом переброски десанта военные транспорты стоят на противоположном берегу в полной боевой готовности. Как только руководитель игры подаст установленный сигнал, лодки быстро движутся к месту посадки отряда. Подойдя к берегу, команда ставит сходни. По ним в лодки направляется партия десанта, которая усаживается на указанных командиром местах. По окончании посадки сходни убираются, и лодки направляются к месту высадки. Там также ставят сходни, по которым десант высаживается на берег.

Лодки направляются обратно для переброски следующей группы, и так до тех пор, пока весь десант не будет переправлен. При этом непременно гребцы меняются.

При высадке на берег нужно обязательно сходить по сходням, а не прыгать с лодки. Нарушивший это условие выходит из игры, а группа получает 10 штрафных очков. Выигрывает группа, имеющая меньше штрафных очков и потратившая на переброску десанта меньше времени.

Места посадки и высадки десанта отмечают флагами или какими-либо другими знаками.

Руководитель во время игры обязан принять все необходимые меры безопасности, не допустить перегрузки лодок. Ребят, не выполняющих требований руководителя, немедленно выводят из игры.

Встречный бой

В игре участвуют равные по количеству отрядов и числу юнармейцев батальоны, например, батальон «синих» и батальон «зеленых».

Накануне командиры батальонов получают от своих посредников приказы из штаба игры. Содержание приказов: такого-то числа, во столько-то часов прибыть со

своим батальоном в такой-то (подробно) пункт района боевых действий, занять его и ждать дальнейших указаний. При этом указываются маршруты, по которым должны следовать батальоны.

Получив приказ, командир батальона знакомит с ним членов своего штаба и обсуждает возможные варианты предстоящего столкновения с противником. Затем вызывает к себе командиров отрядов, которые докладывают о степени готовности к предстоящему бою. Выслушав их, комбат объявляет свой приказ: такого-то числа, во столько-то, в таком-то месте батальон должен быть в сборе в полной боевой готовности — и указывает порядок построения общей колонны и маршрут движения.

Суть игры заключается в следующем: батальоны (отряды) из разных пунктов совершают марш навстречу друг другу. Его продолжительность может быть различной — от 2 до 6 ч (в зависимости от возраста участников). Участникам игры место встречи неизвестно. Поэтому каждая сторона высылает вперед авангард и боевое охранение или только боевое охранение, в зависимости от количества участников, принимает меры противовоздушной обороны.

Боевое охранение двигается впереди авангарда или главных сил на расстоянии, определяемом по времени в 15—20 мин. Его задача — обнаружить противника и донести о нем командиру авангарда, чтобы суметь внезапно атаковать противника, когда он еще движется в походной колонне.

Выигрывает та сторона, которая быстрее оценит обстановку и примет лучшее решение, успеет развернуть свои силы для атаки.

Как оцениваются действия сторон?

Во-первых, посредники определяют: боевое охранение какой стороны первым заметило противника.

Во-вторых, оценивается быстрота развертывания отрядов и их смелый маневр. Здесь учитывается и правильность донесений, полученных от разведчиков. Посредники фиксируют точное время начала развертывания и дальнейший ход действий, а затем сравнивают, в каком положении находятся отряды в данное время. При этом не допускается, чтобы отряды выходили за установленную полосу действий.

Игра заканчивается, когда отряды развернулись в боевой порядок для атаки противника. Посредники определяют, какой отряд оказался в более выгодном положении.

При организации подобной игры можно рекомендовать один из вариантов подведения итогов. Все действия оцениваются по пятибалльной системе. Для учета сложности действий вводится коэффициент, как показано в следующей таблице.

Что оценивается	Оценка		Коэффициент	Всего очков	
	«синие»	«зеленые»		«синие»	«зеленые»
Обнаружение противника охранением	5	0	2	10	0
Работа разведки	2	4	2	4	8
Быстрота развертывания	3	4	3	9	12
Положение после развертывания	1	5	4	4	20
Итого:				27	40

«Синие» первыми обнаружили противника, но их разведка работала хуже, они медленнее развертывались и оказались в менее выгодном положении после развертывания. Полученные оценки умножены на коэффициент. В результате «синие» набрали 27, а «зеленые» — 40 очков, т. е. последние победили. Количество оценок можно увеличить и менять значение коэффициентов в зависимости от местных условий.

Игра пройдет более успешно, если руководитель, составляя планы действий сторон, точно определит маршруты и рассчитает время движения батальонов (отрядов), чтобы их встреча произошла в районе, наиболее поучительном для развертывания боевых действий сторон. Перед игрой следует сообщить юнармейцам некоторые теоретические знания, например определение, что встречный бой — особый вид наступательного боя, который возникает при столкновении противников, двигающихся навстречу друг другу и стремящихся решить стоящие перед ними задачи наступательными действиями

своих главных сил. Этот бой характеризуется резким и быстрым изменением боевой обстановки и скоротечностью боевых действий, быстротой маневра и напряженной борьбой за захват и удержание инициативы, быстрым изменением боевых порядков войск. Эти теоретические положения необходимо иллюстрировать боевыми примерами встречного боя из опыта Великой Отечественной войны.

Наступление

Игра проводится с целью практической отработки юнармейцами команд по развертыванию отделения (взвода) в боевой порядок — цепь — и способов передвижения на местности в бою.

В игре принимают участие 3 отделения юнармейцев, по 6—8 человек, во главе с командирами, назначенными из числа ребят. Отделения составляют взвод. В роли командира взвода выступает руководитель игры, у него два заместителя — посредники.

Участники с макетами оружия и учебными гранатами прибывают в район игры. Руководитель ставит задачу каждому отделению. Он указывает: границы района игры (полосу наступления), ориентиры, исходное положение и направление для наступления, передний край противника и его огневые точки, рубеж атаки, сигналы управления.

Все отделения, одновременно двигаясь по сигналу руководителя в походном строю от исходного положения к рубежу атаки, последовательно выполняют ряд команд.

«Отделение, к бою!». По этой команде отделение, равняясь по головному юнармейцу или командиру отделения, бегом развертывается в цепь (см. рис. 3) и ложится, применяясь к местности. Если нужно продолжать движение, то командир отделения командует «Вперед!» и юнармейцы быстро поднимаются и двигаются до команды «Отделение, стой!», по которой все снова ложатся.

«Отделение, на такой-то предмет (рубеж) вперед!». По этой команде юнармейцы вскакивают и двигаются в указанном направлении ускоренным шагом или бегом и, пробежав 20—40 шагов, ложатся.

«Отделение, на такой-то предмет перебежкой справа (слева) по одному вперед!». Правофланговый (левофланговый или одновременно право- и левофланговый) вскакивает и, стремительно пробежав 20—40 шагов, ложится. Одновременно с остановкой первого перебежавшего начинает перебежку второй, выдвинувшись на линию первого перебежавшего, он также ложится. Первый вновь перебегает 20—40 шагов и т. д. Остальные юнармейцы отделения последовательно выдвигаются таким же порядком.

«Отделение, на такой-то предмет или на такой-то рубеж ползком справа (слева или справа и слева) по одному вперед!». Переползание производится применительно к порядку, по которому производится перебежка.

Выполнив перечисленные выше команды, юнармейцы подходят к рубежу атаки, скрытно занимают его, маскируются и готовятся к атаке.

В условленное время руководитель подает команду: «Взвод, в атаку — вперед!». Команду дублируют командиры отделений.

По этой команде юнармейцы быстро вскакивают и, соблюдая установленные интервалы между собой и отделениями (рис. 15), стремительно приближаются к противнику, ведут огонь на ходу, с расстояния 20—25 м забрасывают гранатами, с криком «Ура!» решительно врываются на передний край обороны противника.

По сигналу руководителя игра заканчивается. При определении отделения-победителя учитывается дисциплина строя, правильность подачи и выполнения команд, быстрота действий.

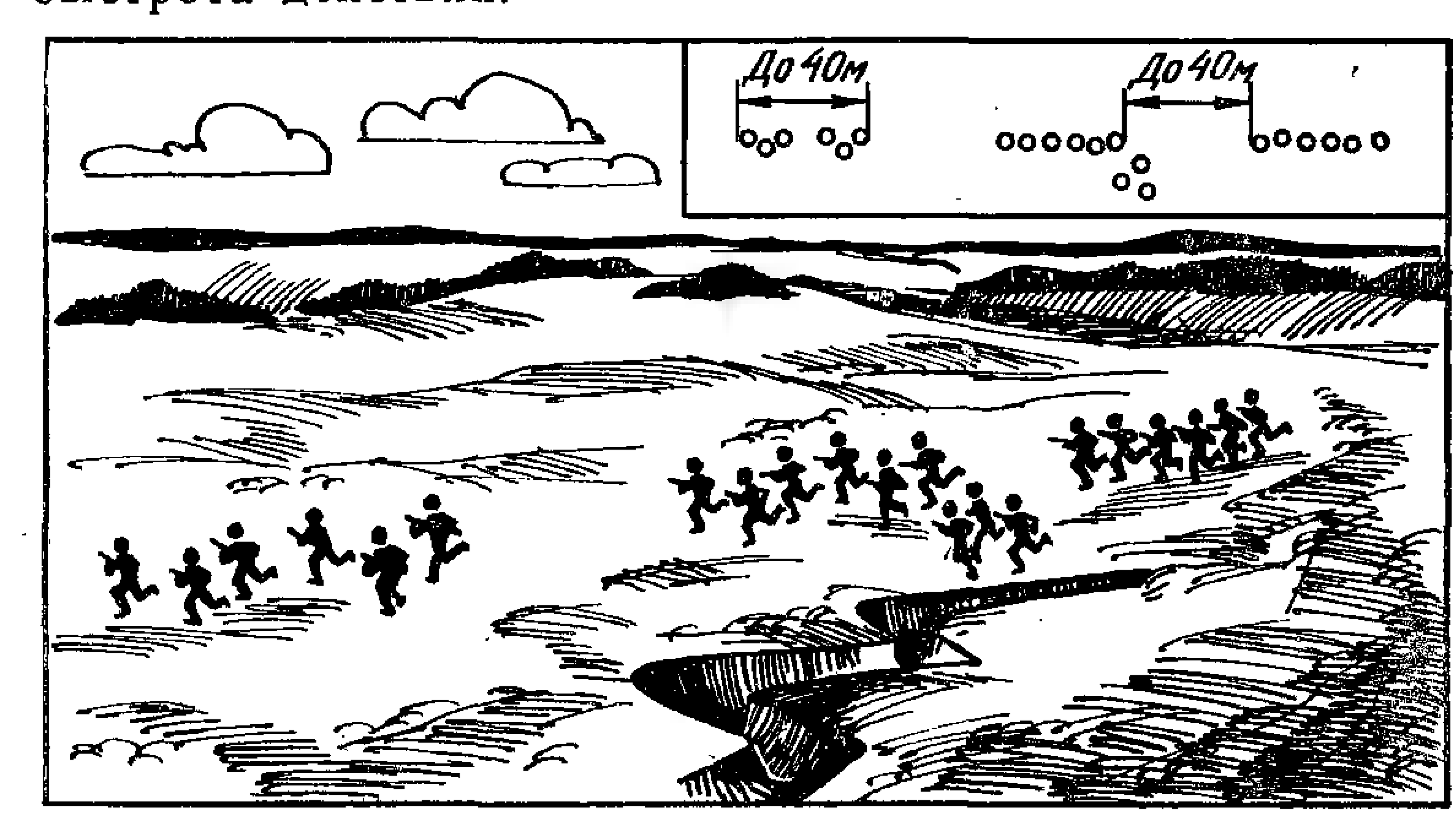


Рис. 15. Цепь взвода при атаке в пешем порядке

Операция «Зубр»

Игра двусторонняя, но стороны — «северные» и «южные» — в соприкосновение не вступают.

В составе каждой стороны 5 батальонов, в батальон входит 10 отрядов, по 20 юнармейцев.

В каждый отряд руководителем игры назначается посредник. Он осуществляет контроль за действиями играющих и заполняет лист оценок отряда.

Время на игру 5—6 ч.

Батальоны собираются по тревоге, выстраиваются и совершают марш (поход) в район сбора (замысел игры показан на рис. 16). Затем командиры отрядов получают от командиров батальонов приказание — к указанному времени вывести отряды на исходный рубеж для наступления.

Отряды прибывают в назначенное место, где получают от посредников задачу следующего содержания (примерно): «По сигналу «зеленая ракета» отряду наступать в направлении (на местности указываются ориентиры) и выдвинуться на рубеж атаки. По сигналу «серия красных ракет» атаковать опорный пункт и закрепиться на достигнутом рубеже».

По общему сигналу руководителя игры все отряды «северных» и «южных» одновременно начинают движение в походных колоннах. В ходе движения отряды преодолевают препятствия: ров, участок заражения (УЗ) и др. Преодолев препятствия, отряды развертываются в цепь, применяясь к местности, совершают перебежки и переползания, выходят на рубеж атаки, залегают и окапываются.

По сигналу руководителя игры и команде командиров отрядов «Отряд, в атаку — вперед!», батальоны «северных» и «южных» поднимаются в атаку, с криком «Ура!» приближаются к переднему краю противника, метают гранаты и овладевают опорными пунктами (обозначены мишенями «пулемет»).

Руководитель подает сигнал об окончании игры и подводит ее итоги.

В каждом батальоне определяется отряд-победитель, получивший наименьшее количество штрафных очков.

Приводим лист оценок отряда.

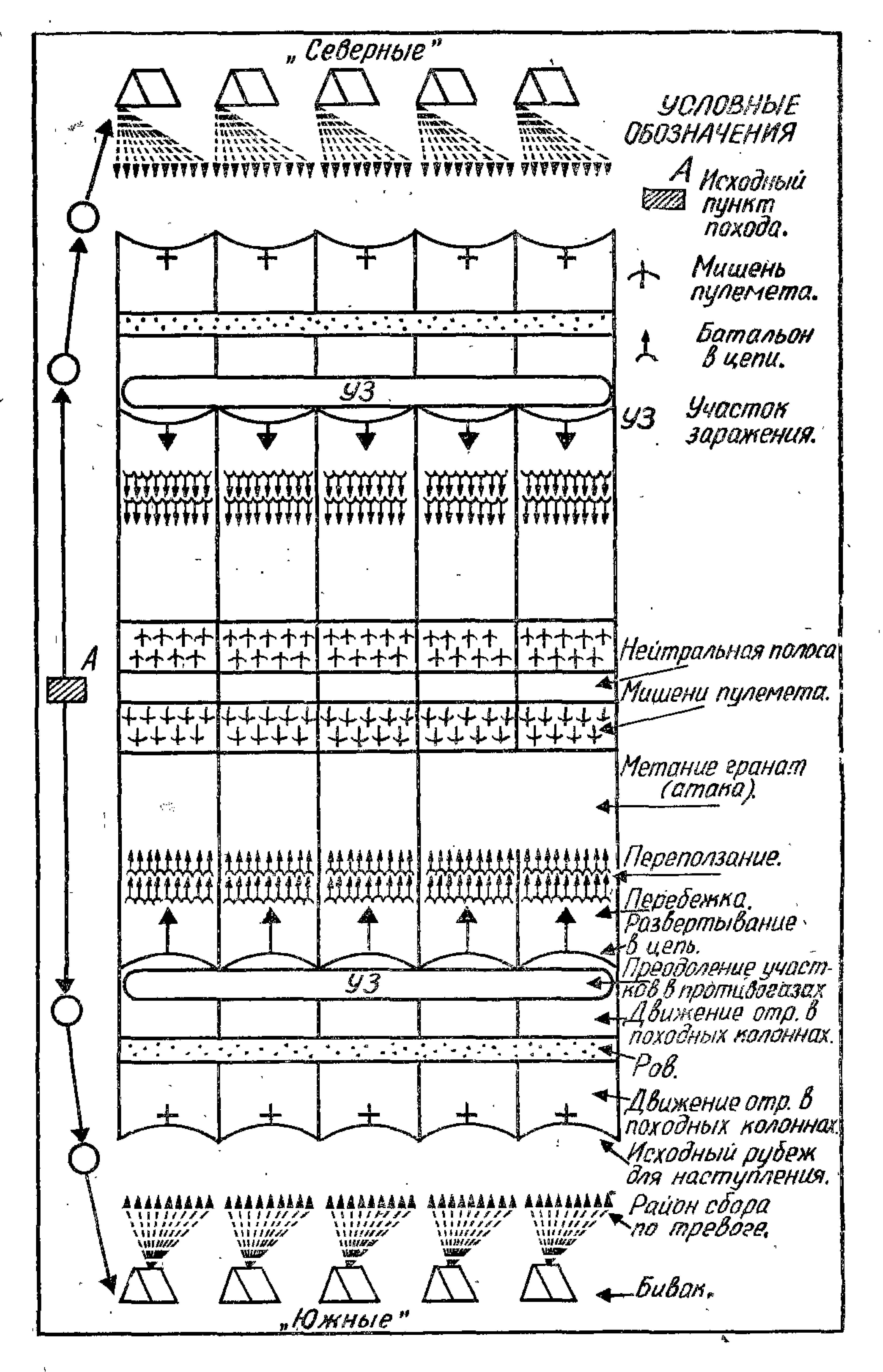


Рис. 16. Схема действий юнармейских батальонов в игре «Операция «Зубр»

Лист оценок отряда

Наименование этапов игры и их содержание	Штрафные очки за каждого человека	Данные по отряду	Всего штрафных очков
Действия отряда по тревоге:			
— количество опоздавших в строй через 3 мин после подачи сигнала	По 0,1		
— количество не имеющих положенного снаряжения	По 0,1		
Преодоление рва:			
— количество не преодолевших с ходу (с первой попытки)	По 0,2		
— количество потерявших макеты оружия (гранаты, автоматы), противогазы, саперные лопаты . . .	По 0,2		
Преодоление участка заражения:			
— количество не надевших противогазы	По 0,3		
— количество снявших противогазы на участке заражения	По 0,3		
Развертывание в боевой порядок и гранатометание:			
— отряд развернулся в цепь неправильно	По 0,3 за отряд		
— всего брошено гранат	—		
— не попало гранат в цель	По 0,3 за каждую непопавшую гранату		
Выдвижение на рубеж перебежками:			
— не точно поставлена задача командиром отряда	По 0,1 за отряд		
— количество юнармейцев, неправильно совершивших перебежки	По 0,1		
Переползание на рубеж атаки, окапывание:			
— количество совершивших переползание неправильно	По 0,3		

Продолжение

Наименование этапов игры и их содержание	Штрафные очки за каждого человека	Данные по отряду	Всего штрафных очков
— количество неправильно отрывших ячейку для стрельбы лежа	По 0,3		
— не организовано наблюдение и не обнаружена цель	По 0,3 за отряд		
Атака:			
— несвоевременно и неодновременно поднялись в атаку по общему сигналу	По 0,2 за отряд		

В данной игре большая роль отводится посредникам, которые фиксируют, оценивают действия юнармейцев на всех этапах игры и заполняют лист оценок отряда.

В зависимости от местных условий этапы игры и их содержание могут изменяться. Можно варьировать препятствия, но, устанавливая каждое из них, необходимо сразу определить, как будет оцениваться преодоление препятствия.

В зимних условиях игра проводится на лыжах. Во время игры перебежки остаются, а переползания исключаются.

«Кавказ»

Игра односторонняя. Участвует 100 отрядов юнармейцев, которые составляют два юнармейских полка (ЮАП) «северных», по 5 батальонов в каждом. В батальон входит 10 отрядов юнармейцев, по 20—25 человек в каждом.

В организации и проведении игры принимают участие военнослужащие. Они командуют полками, батальонами и обозначают противоположную сторону — «южных», выступают в роли посредников при отрядах. Отрядами командуют школьники.

Поднятые по тревоге батальоны в походных колоннах совершают марш в район сбора (рис. 17). Каждый батальон организует разведку и непосредственное охранение.

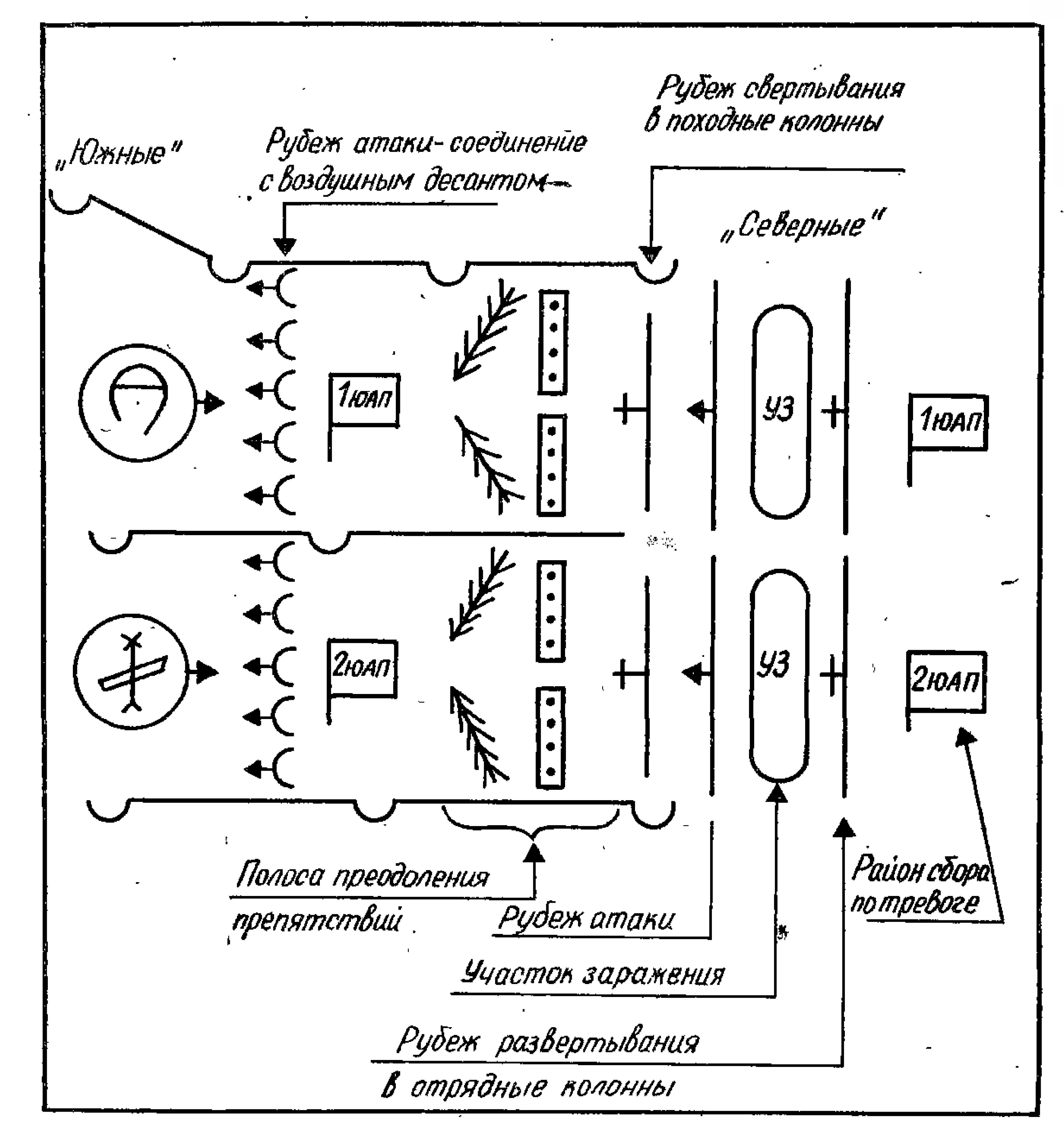


Рис. 17. Схема организации игры «Кавказ»

По общему сигналу руководителя игры начинается наступление. Юнармейцы развертываются в предбоевой и боевой порядок, преодолевают зараженные участки местности, минные поля, завалы и заграждения, дважды атакуют оборонительные рубежи «южных». При второй атаке ставится задача отрядам 1-го юнармейского полка соединиться с условным парашютным десантом, высаженным с самолетов, а отрядам 2-го юнармейского полка — с десантом, высаженным с вертолетов. Соединением наступающих отрядов с десантами заканчивается игра.

В каждом батальоне определяется отряд-победитель.

ПРИЛОЖЕНИЯ

1. ПРОСТЕЙШИЕ СИГНАЛЫ СВЯЗИ

Сигналы рукой

1. «Внимание» (внимание, делай, что я, отзыв) — поднять правую руку вверх и держать до отзыва (до повторения сигнала «внимание»).
2. «Не понял» (повтори) — поднять правую руку вверх и махать ею над головой вправо и влево.
3. «Сбор начальников» (ко мне) — поднять правую руку вверх и кружить ею над головой, после чего резко опустить.
4. «Общий сбор» — поднять в правой руке вверх головной убор и кружить над головой, после чего резко опустить.
5. «Марш» (вперед, продолжать движение в прежнем или новом направлении, путь свободен) — поднять правую руку вверх, повернуться в сторону движения и опустить руку в направлении движения на уровень плеча.
6. «Бегом» (увеличить скорость) — сигнал «марш», повторяемый три-четыре раза.
7. «Стой» (стоп) — поднять левую руку вверх и быстро опустить вниз перед собой, повторяя до исполнения.
8. «Вижу противника» — вытянуть правую руку горизонтально в сторону до уровня плеча и держать до отзыва, затем делать уколы в сторону противника.
9. «Открыть огонь» — вытянуть обе руки в стороны на высоте плеч и держать их до исполнеиия.
10. «Впереди препятствие» — вытянуть правую руку вперед и размахивать вправо и влево на уровне плеча.
11. «Авария» (вынужденная остановка) — вытянуть правую руку горизонтально в сторону, а левую поднять вверх и размахивать ею над головой вправо и влево.

Примечание: Каждому сигналу должны предшествовать сигналы «внимание» и «отзыв».

Сигналы свистком

1. «Сбор ко мне» — короткие свистки.
2. «Внимание» — длинный свисток.
3. «Шагом марш» — короткий, длинный и опять короткий.

4. «Стой» — один длинный и один короткий.
5. «Вижу противника» — два длинных свистка.

2. АЗБУКА МОРЗЕ

В азбуке Морзе каждой букве алфавита соответствует определенная комбинация точек и тире.

А · —	Т —	1 · — — — —
Б — · · ·	У · · —	2 · · — — —
В · — —	Ф · · — ·	3 · · · — —
Г — — ·	Х · · · ·	4 · · · · —
Д — · ·	Ц — · — ·	5 · · · · ·
Е ·	Ч — — — ·	6 — · · · ·
Ж · · · —	Ш — — — —	7 — — · · ·
З — — · ·	Щ — — · —	8 — — — · ·
И · ·	Ь и Ъ — · · —	9 — — — — ·
Й · — — —	Ы — · — —	0 — — — — —
К — · —	Э · · — · ·	
Л · — · ·	Ю · · — —	
М — —	Я · — · —	
Н — ·		
О — — —		
П · — — ·		
Р · — ·		
С · · ·		

Чтобы легче было запомнить обозначение букв точками и тире, азбуку Морзе можно разбить на несколько групп по определенной системе. В первой группе собраны буквы и цифра 5, обозначаемые только точками; во второй — буквы и цифра 0, передаваемые с помощью тире; в третьей — буквы и цифры, начинающиеся точками и оканчивающиеся одним тире и т. д.

Ниже приведена разбивка азбуки Морзе по группам. Зная такую таблицу, даже начинающие без труда могут принимать и расшифровывать передачу слов.

I группа	II группа	III группа	IV группа
Е ·	Т —	А · —	Н — ·
И · ·	М — —	У · · —	Д — · ·
С · · ·	О — — —	Ж · · · —	Б — · · ·
Х · · · ·	Ш — — — —	запятая · — · — · —	6 — · · · ·
5 · · · · ·	нуль — — — — —		

V группа	VI группа	VII группа
Р · — ·	В · — —	Л · — · ·
П · — — ·	Й · — — —	Ф · · — ·
К — · —	1 · — — — —	Ы — · — —
Ю · · — —	Г — — ·	Щ — — · —
З — — · ·	Ч — — — ·	
	9 — — — — ·	

VIII группа	IX группа
Я · — · —	2 · · — — —
Ц — · — ·	3 · · · — —
	7 — — · · ·
	8 — — — · ·

Для сигнализации по азбуке Морзе пользуются двумя флажками либо красного цвета, либо красным и желтым.

На телеграфной ленте буквы отделяются друг от друга промежутками; при передаче слова флажками буквы отделяются друг от друга горизонтальным отмахом справа налево одним флажком. Когда передано все слово, делается перекрестный горизонтальный отмах двумя флажками, хотя бы это слово и состояло из одной буквы.

Расстояние между передающим и принимающим флажкограммы не должно превышать 0,5—0,75 км.

Можно вести передачу свистками, вспышками карманного электрического фонарика, солнечным зайчиком, отраженным от зеркала.

Пользуясь этими средствами сигнализации, передавай знак точка коротко, на один счет (считая про себя «раз»), а знак тире — длинно, на три счета (считая про себя «раз», «два», «три»). Между знаками (точками, тире) в одной букве делай выдержку в один счет. Паузу между словами растягивай на три счета («раз», «два», «три»).

Как бы хорошо ни знал участник игры азбуку Морзе, ему одному трудно справиться с приемом флажкограммы. Поэтому сигнальный пост обычно состоит из двух человек: один следит за передачей, другой записывает под диктовку.

3. ОРИЕНТИРОВАНИЕ НА МЕСТНОСТИ, ДВИЖЕНИЕ ПО АЗИМУТУ

Определение сторон горизонта по солнцу

Приближенное определение сторон горизонта по солнцу производят с учетом времени определения. При этом исходят из того, что в северном полушарии солнце примерно находится: в 7 ч — на востоке; в 13 — на юге; в 19 — на западе и в 1 ч — на севере.

Среднее перемещение солнца в течение 1 ч равно 15°.

П р и м е р: время 15 ч. Определить направление на север. 15 ч — это значит 2 часа после полудня. За 2 ч солнце переместилось от направления на юге на 30° вправо (2×15°). Значит, полуденная линия проходит на 30° влево от направления на солнце в данный момент, а направление на север противоположно ему.

Для определения сторон горизонта по солнцу с помощью часов следует держать часы в горизонтальном положении, поворачивая их так, чтобы часовая стрелка своим острием была направлена в сторону солнца. Прямая, делящая угол между часовой стрелкой и направлением от центра часов на цифру 1 циферблата, укажет направление на юг.

Зная направление на юг, легко определить все остальные стороны горизонта. При этом надо помнить правило: до полудня делить дугу (угол) на циферблате, которую часовая стрелка должна пройти до 13 ч (рис. 18,*а*), а после полудня — дугу, которую она прошла после 13 ч (рис. 18,*б*).

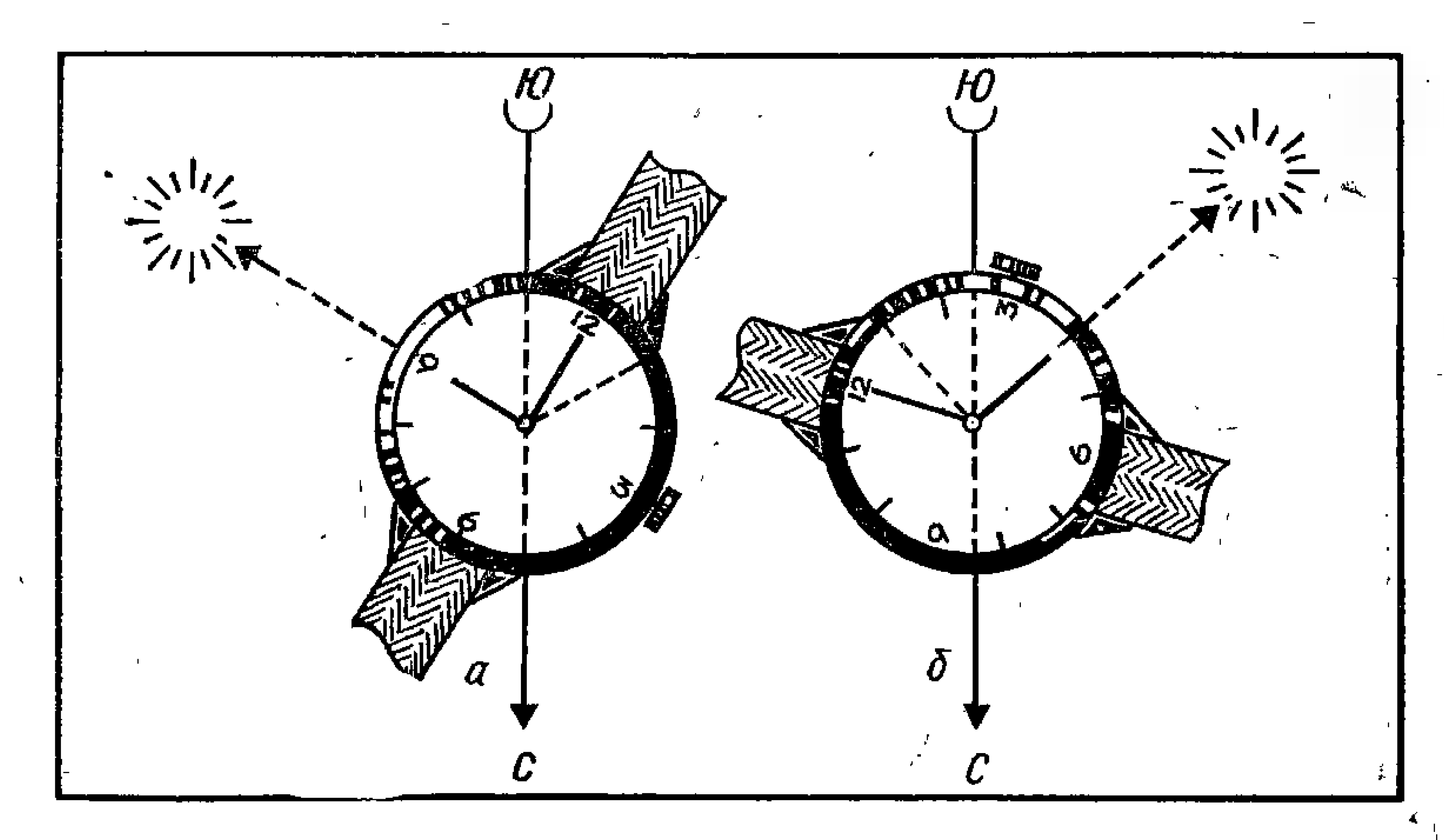


Рис. 18. Определение сторон горнзоита по солнцу с помощью часов

Определение сторон горизонта по Полярной звезде

Практически для простейших определений принимается, что Полярная звезда находится в направлении на север. Ее местоположение определяется по созвездию Большой Медведицы. Для этого следует мысленно продолжить прямую, проходящую через крайние звезды «ковша» (рис. 19), и отложить на ней отрезок, равный пятикратному видимому расстоянию между этими двумя звездами. Здесь находится Полярная звезда, которая опознается по яркости; оиа ярче всех окружающих ее звезд и примерно равна по яркости звездам созвездия Большой Медведицы. Кроме того, Полярная звезда является концевой звездой «ручки ковша» созвездия Малой Медведицы.

Определение сторон горизонта по местным предметам

Стороны горизонта можно определить по следующим признакам:

— кора большинства деревьев грубее на северной стороне; тоньше, эластичнее, а у березы светлее — на южной;

— у сосны вторичная бурая потрескавшаяся кора на северной стороне поднимается выше по стволу;

— с северной стороны деревья, камни, деревянные черепичные и шиферные кровли обильнее покрыты лишайниками, грибками;

— на деревьях хвойных пород смола обильнее накапливается с южной стороны;

— муравейники располагаются с южной стороны деревьев, пней и кустов; кроме того, южный скат муравейннков пологий, а северный — крутой;

— весной травяной покров более развит на северных окраинах полян, прогреваемых солнечными лучами, в жаркий период лета — на южных, затененных;

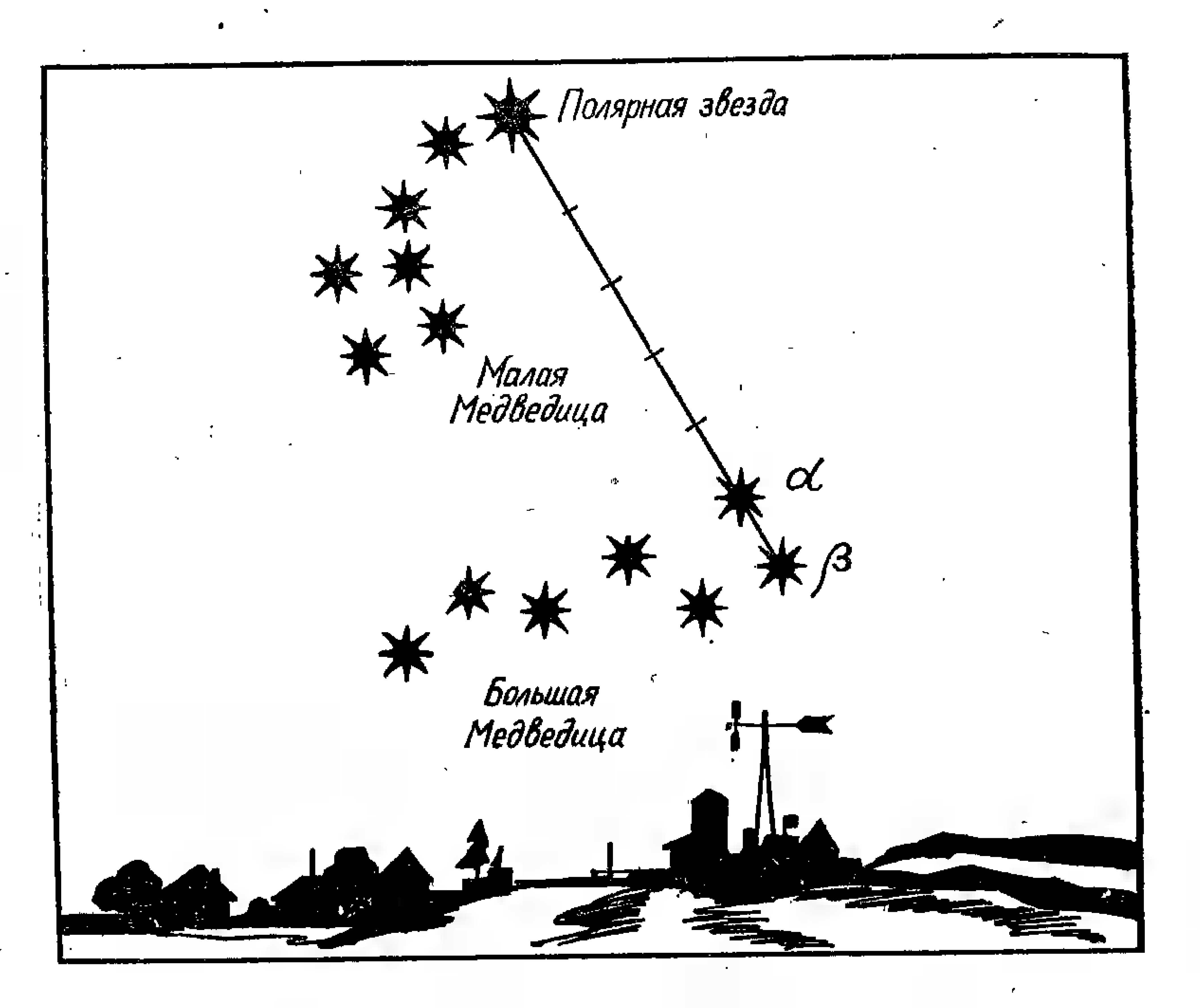


Рис. 19. Определение сторон горизонта по Полярной звезде

— ягоды и фрукты раньше приобретают окраску зрелости, краснеют и желтеют больше с южной стороны;

— летом почва около больших камней, строений, деревьев и кустов более сухая с южной стороны, что можно определить на ощупь;

— снег быстрее подтаивает иа южных склонах; в результате подтаивания на снегу образуются зазубрины — «шипы», направленные на юг;

— в горах дуб чаще произрастает на южных склонах;

— алтари православных церквей, часовен и лютеранских кирок обращены на восток, а главные входы расположены с западной стороны.

— алтари католических церквей (костелов) обращены на запад;

— приподнятый конец нижней перекладины креста церквей обращен иа север;

— кумирни (языческие молельни с идолами) обращены фасадом на юг;

— просеки в больших лесных массивах, как правило, ориентируются в направлении север — юг и запад — восток; нумерация кварталов лесных массивов в СССР идет с запада на восток и далее на юг.

Ввиду того что под воздействием различных причин в действительности бывает много отклонений от перечисленных правил, при ориентировании необходимо учитывать не один, а несколько признаков.

Определение азимута направления с помощью компаса

Магнитным азимутом называется горизонтальный угол, отсчитанный от северного направления магнитного меридиана по часовой стрелке до направления на предмет (рис. 20).

Для определения азимута направления следует стать лицом в заданном направлении. Держа компас в левой руке в горизонтальном положении перед собой и на высоте 10—12 см ниже уровня глаз, правой рукой освободить тормоз магнитной стрелки; подвести нулевой штрих лимба под северный конец магнитной стрелки и, удерживая компас в этом положении, повернуть вращающуюся крышку, направить визирную линию через прорезь в заданном направлении, мушкой в сторону ориентира. Совмещение визирной линии компаса с направлением на ориентир следует достигнуть многократным переводом взгляда с визирной линии на ориентир и обратно. Поднимать компас до уровня глаз не рекомендуется, так как при этом сбивается ориентировка компаса и точность определения азимута не повышается, а, наоборот, резко снижается. После этого зажать магнитную стрелку тормозом.

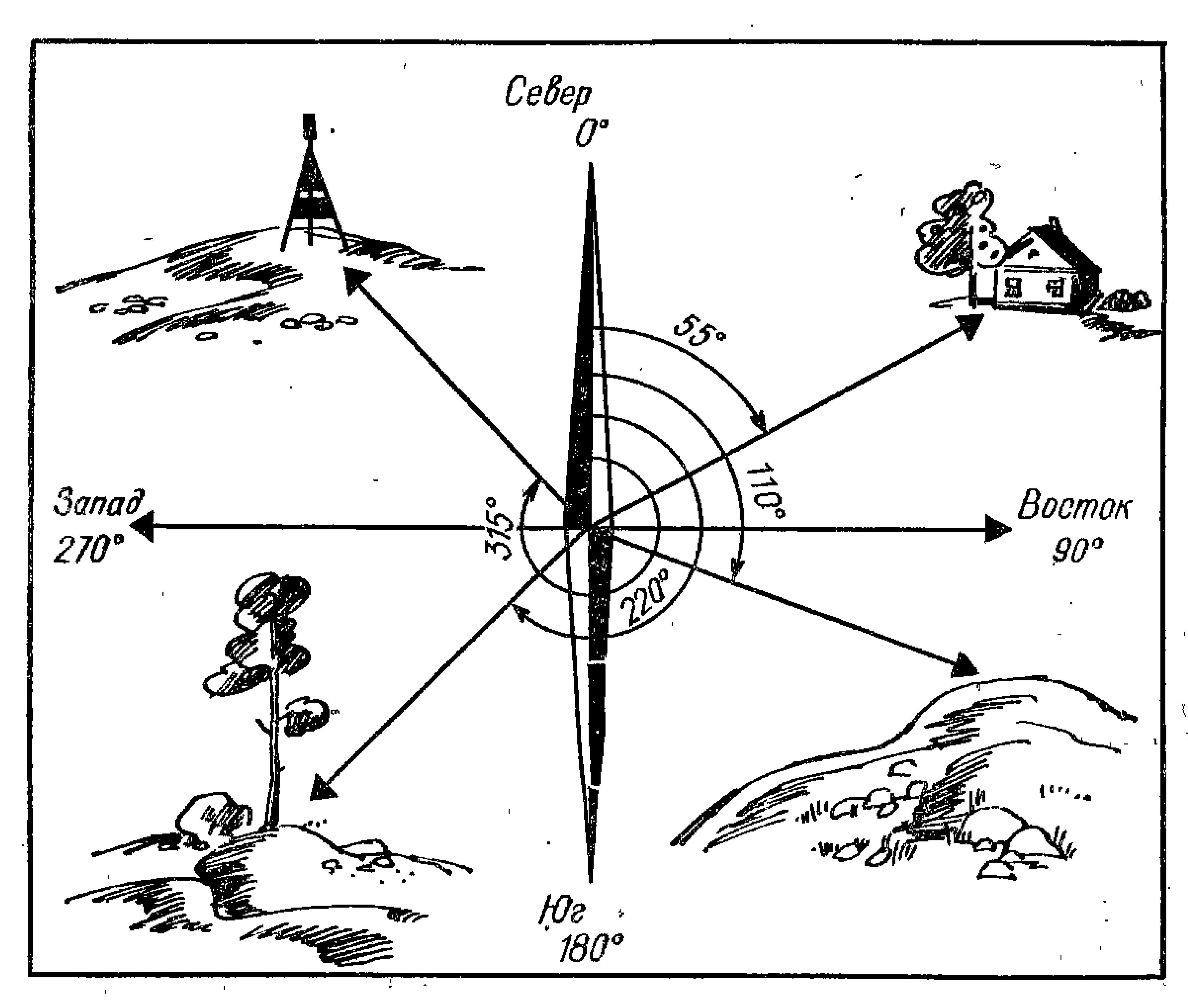


Рис. 20. Магнитные азимуты

Против острия указателя отсчета у мушки и будет магнитный азимут направления.

Нахождение направления на местности по заданному азимуту

Для нахождения направления по заданному азимуту следует установить на лимбе указатель отсчета у мушки на заданный азимут, отпустив стрелку компаса и грубо подведя под ее северный конец нулевой отсчет лимба, примерно определить заданное направление на местности и стать к нему лицом, держа компас в левой руке перед собой на высоте 10—12 см ниже уровня глаз, ориентировать компас, точно подведя нулевой отсчет лимба под северный конец стрелки, заметить на местности удаленный ориентир в направлении визирной линии компаса. Это направление на ориентир и будет искомым.

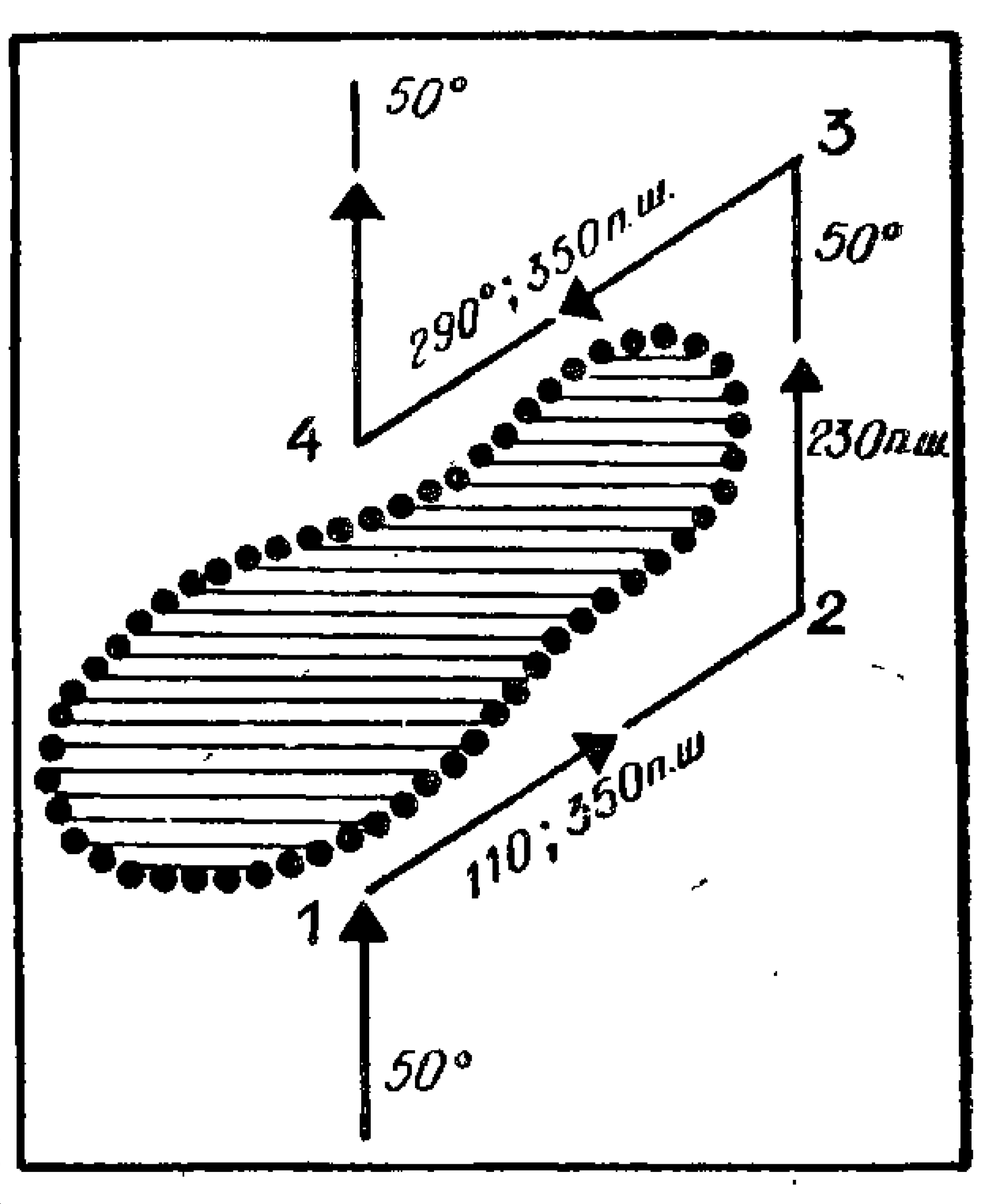


Рис. 21. Обход препятствия

Движение по азимуту

Для движения по азимуту задаются одна или несколько точек. На исходной точке определяется по заданному азимуту направление движения на местности и в этом направлении выбирается наиболее удаленный ориентир и на него начинается движение. Если задано расстояние до второй точки, то отсчет его ведут парами шагов.

В случае когда пройдено указанное расстояние, а ориентир, определяющий точку поворота, не обнаружен, выставляют знак или оставляют человека, а ориентир разыскивают, обходя район вокруг точки радиусом около одной десятой пути, пройденного от предыдущей точки.

Во время движения правильность направления периодически контролируется по компасу и по ориентирам, если они были указаны.

Обход препятствий

Для обхода препятствий при наличии видимости через него следует заметить ориентир по направлению движения на противоположной стороне препятствий, обойти его и продолжать движение до замеченного ориентира (рис. 21).

При отсутствии видимости через препятствие обход совершается по прямым направлениям, азимут и длина которых строго фиксируются для выхода на заданное направление.

4. ПРОСТЕЙШИЕ СПОСОБЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ РАССТОЯНИЙ НА МЕСТНОСТИ

Расстояние видимости (различимости) невооруженным глазом

Объект	Расстояние
Населенные пункты	10—12 км
Большие строения	8 км
Заводские трубы	6 км
Отдельные небольшие дома	5 км
Окна в домах (без деталей)	4 км
Трубы на крышах	3 км
Самолеты на земле, танки на месте	1,2—1,5 км
Стволы деревьев, столбы линий связи, люди (в виде точек), повозки на дороге	1,5 км
Движение ног, рук, идущего человека	700 м
Ручной пулемет, винтовка, цвет и части одежды, овал лица	250—300 м
Свет от горящей папиросы	300 м
Черепицы на крышах, листья деревьев, проволока на кольях	200 м
Пуговицы и пряжки, подробности вооружения солдата	150—170 м
Черты лица, кисти рук, детали стрелкового оружия	100 м
Глаза человека в виде точек	70 м

Определение расстояний по звуку и вспышке выстрела (взрыва)

Определение расстояний основывается на разности скоростей распространения света и звука.

Расстояние определяется по формуле:

$$Д = t \cdot 330,$$

где $Д$ — расстояние до стреляющего орудия (взрыва), м;

t — время от момента вспышки выстрела (взрыва) до момента восприятия звука выстрела (взрыва), с;

330 — скорость распространения звука, м/с.

Описываемый способ может применяться также для определения расстояний до любого видимого и слышимого объекта: работающего агрегата, человека, забивающего колья, и т. п.

Определение высоты деревьев, столбов и вышек по тени

Приближенная высота предмета определяется по его тени. Находясь около предмета, устанавливают в вертикальном положении какую-либо мерку, длина которой известна (лопата и т. п.). Затем измеряют тень, отбрасываемую этой меркой, и тень предмета. Получив эти данные, легко подсчитать высоту предмета, которая будет во столько раз больше мерки, во сколько раз тень предмета больше тени мерки. Это вытекает из подобия треугольников ABC и $абс$:

$$\frac{AB}{аб} = \frac{BC}{бс}, \quad \text{отсюда} \quad AB = \frac{BC \cdot аб}{бс}.$$

Например, в качестве мерки была установлена лопата. Длина лопаты 1,2 м, длина ее тени 4 м. Тень от дерева имеет длину 40 м. Высота дерева

$$AB = \frac{40 \cdot 1,2}{4} = 12 \text{ м}.$$

Вместо мерки можно воспользоваться величиной своего роста (рис. 22). Для подсчета высоты в этом случае пользуются той же зависимостью: высота предмета во столько раз больше роста, во сколько раз тень, отбрасываемая предметом, длиннее собственной тени.

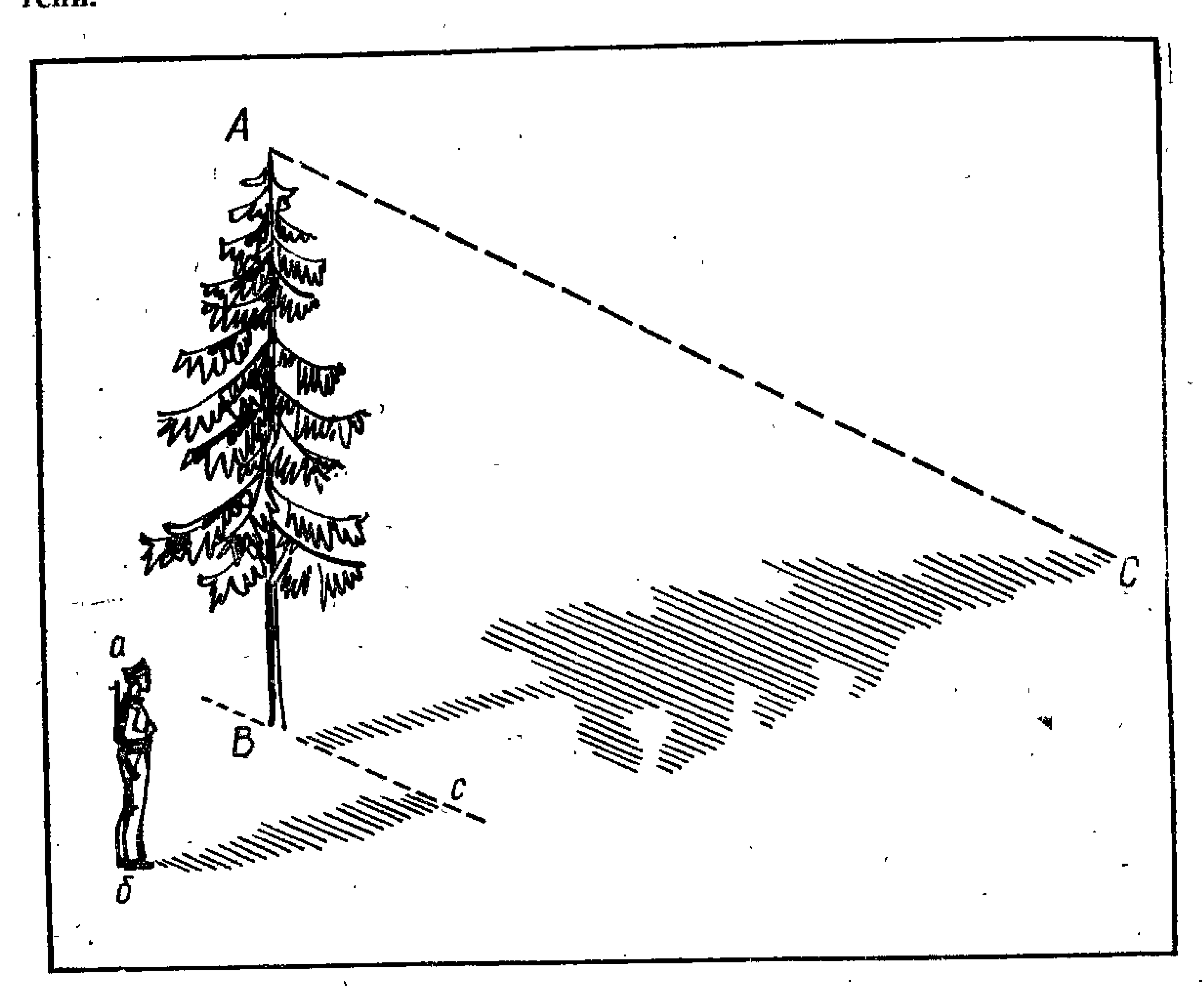


Рис. 22. Определение высоты дерева по тени

5. УСЛОВНЫЕ ЗНАКИ ДЛЯ СОСТАВЛЕНИЯ ПРОСТЕЙШИХ СХЕМ МЕСТНОСТИ

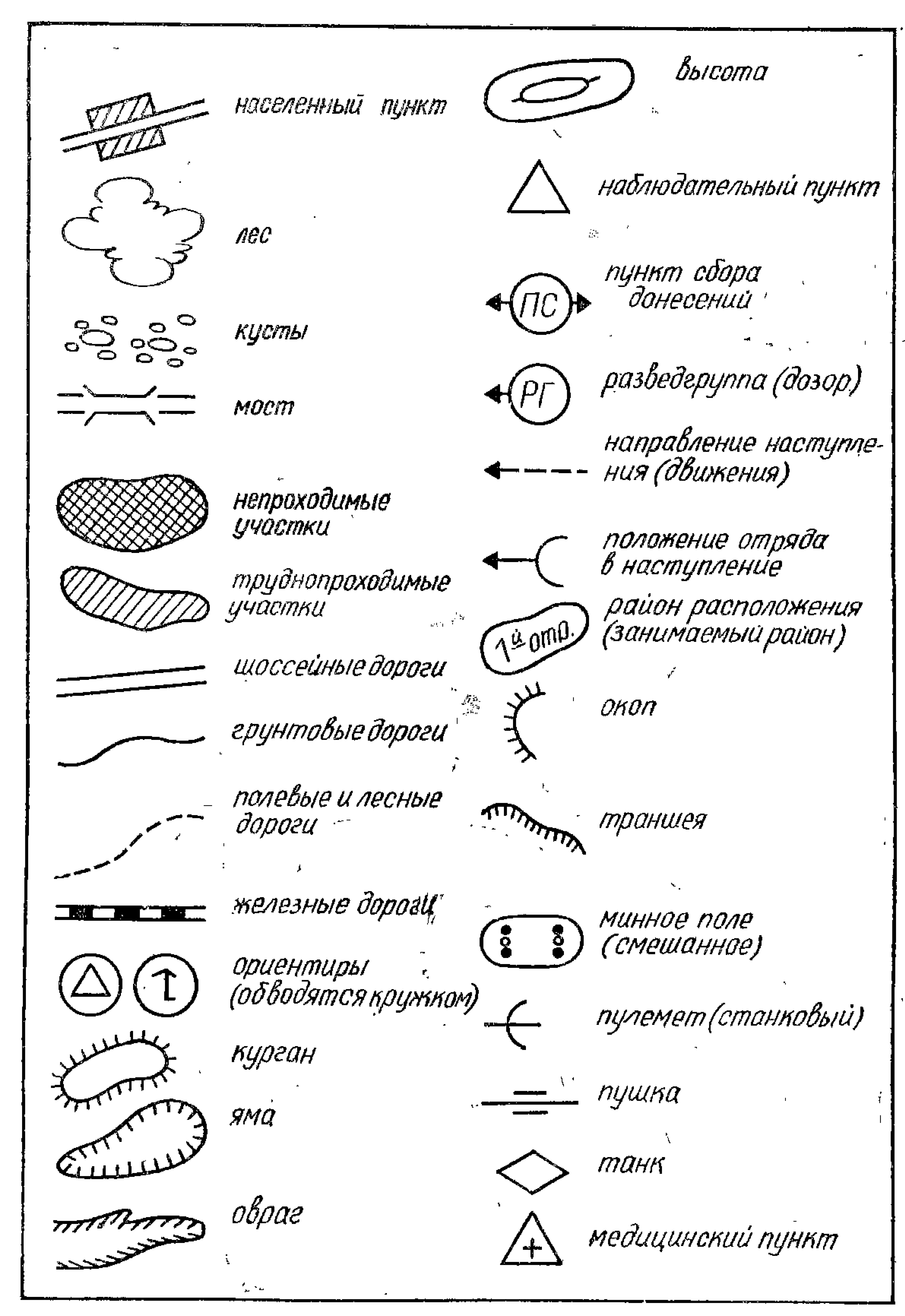


Рис. 23. Условные знаки для составления простейших схем местности

СОДЕРЖАНИЕ

ИБ № 1950

Павел Дмитриевич Лукашов

ВОЕННО-СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ ШКОЛЬНИКОВ НА МЕСТНОСТИ

Редактор *В. Л. Климонтович*
Художественный редактор *Т. А. Алябьева*
Технические редакторы *Л. Я. Медведев*, *Л. М. Дербикова*
Корректор *О. С. Захарова*

Сдано в набор 08.06.77. Подписано к печати 01.02.78 А09831 84×108$^{1}/_{32}$. Бумага тип. № 2. литер. гарн., высокая печать. Условн. л. 7,56. Уч.-изд. л. 7,65. Тираж 100 000 экз. Заказ № 1474.
Цена 20 коп.

Ордена Трудового Красного Знамени издательство «Просвещение» Государственного комитета Совета Министров РСФСР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. Москва, 3-й проезд Марьиной рощи, 41
Типография № 2 Росглавполиграфпрома, г. Рыбинск, ул. Чкалова, 8.